Dans ce numéro : Tous les premiers jeux PlayStation 2

PlayStation® MAGAZINE

NUMÉRO 45 • SEPTEMBRE 2000

Le Côté Obscur de la PlayStation

Tenchu 2

9 démos

Pour mourir de plaisir

UNIQUE
DES SAUVEGARDES DE CARTE MEMOIRE A TELECHARGER !

GRIND SESSION (JOUABLE)

X-MEN MUTANT ACADEMY (VIDÉO)

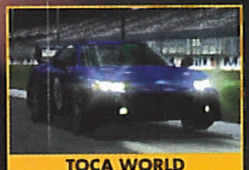
SYDNEY 2000 (VIDÉO)

INFESTATION (VIDÉO)

PROJECTION PRIVÉE : LE PACTE DES LOUPS (INÉDIT)

DE SANG FROID (JOUABLE)

SPIDER-MAN (JOUABLE)


TOCA WORLD TOURING CARS (JOUABLE)

TENCHU 2 (JOUABLE)

T 6856 - 45 - 49,00 F

PlayStation MAGAZINE numéro 45 - SEPTEMBRE 2000 - 49 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 45 • SEPTEMBRE 2000 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH

EASTPAK
BUILT TO RESIST™
Cosimo - Tél. : +377 / 92 05 38 85 - Fax : +377 / 92 05 35 90

Feedback

« Le ciel est clair, la mer est bleue, les oiseaux chantent… » : c'est souvent par ces mots que l'on commence ses courriers de vacances, pour ne pas avoir à raconter qu'en fait, il tombe des cordes, que l'eau sent le pétrole et que les voisins de camping écoutent la chanson « Allez l'O.M ! » à toute berzingue. C'est comme ici. On aimerait vous dire : courage, plus que quelque 2 petits mois. Mais en fait…

Do you speak french ?

Q *Salut, j'ai acheté le jeu Front Mission 3 et quand j'ai commencé à jouer, la cinématique parlait en japonais et tout était écrit en anglais. Je me suis dit que j'aurais le choix de la langue plus tard, mais non, le tutorial m'explique le fonctionnement des Wanzers en anglais. J'ai cherché une option mais n'ai rien trouvé. Je vous écris pour savoir si tous les jeux sont comme ça, ou si je suis tombé sur le canard boiteux du lot. Merci et au mois prochain.*

Sacha Clerc-Renaud, de Taverny (95)

Test à l'aveugle

R Ah, vous étiez quelques-uns à vous plaindre des problèmes de localisation de Front Mission 3 (testé dans le précédent numéro) du géant Squaresoft. Quand on sait que le scénario du jeu est de l'envergure de celui d'un Vandal Hearts, on pèse bien le problème. Un défaut que nous ne mentionnions pas dans notre Travelling (nos excuses). En lieu et place du bon français, on trouve une bande son en japonais et des sous-titres en anglais. Tous les exemplaires du jeu seraient donc des « brebis galeuses ». A moins de maîtriser la langue d'outre-Manche, le moyen de connaître toutes les subtilités du maniement des Mechs, les robots du jeu, était de recourir au traditionnel booklet vendu avec le jeu : l'anglais utilisé dans les interfaces y est traduit sur papier. Des indications indispensables puisque les menus n'ont pas été convertis en français dans le jeu, et les dialogues, 100 % anglophones, donnent parfois des indications précieuses sur les démarches à suivre. Bref, si vous n'avez pas non plus une intuition de joueur invétéré, les affaires risquent d'être fort compliquées… Certes, le jeu sera toujours jouable, la preuve. Mais l'absence de traduction française nuit à ce scénario très élaboré qui fait tout l'intérêt de Front Mission 3. En tout cas, une idée persiste : la localisation des RPG est décidément une tâche difficile !

La cité disparue

Q *Salut les Playstationniens. J'ai une grande question qui me triture l'esprit depuis un moment : que deviennent les frères Miller ? Pour ceux qui ne connaissent pas ces deux génies, ils sont à la source de l'un des plus célèbres jeux de toute l'Histoire de la création : Myst. Et quatre ans plus tard, ils récidivent en faisant 100 fois mieux. Alors le rêve d'exotisme et la douce sensation d'être « ailleurs » se décrit en un mot : Riven. Ici, point de terroristes ou de zombis à exploser, ni de partouzes de Chocobos ! Aucun inventaire farfelu où l'on se trimballe avec du charbon, des biscuits pour chien ou un ver de terre mort (coucou Stobbard !). Non, le plaisir est ailleurs. Riven, c'est une balade, une exploration d'un monde vaste que la qualité sonore et la profondeur du scénario envoûtent. Un émerveillement total pour vos mirettes. On se promènerait presque les mains dans les poches (à quand la paire de godasses à brancher sur le port manette ?). Seulement voilà : depuis 3 ans, rien. Alors ? Travaillent-ils sur un nouveau roman (qui complète d'ailleurs très bien les jeux) ou sur autre chose ? Un projet analogue peut-être ? Quel monde mériterait plus que celui de Riven d'être visité…*

Marc T., de quelque part…

Des frères complémentaires

R Myst, ou l'histoire de la transformation d'un jeu vidéo en roman. Un cas assez rare pour être souligné. En effet, Rand et Robyn Miller, les deux frères créateurs de Myst, ceux qui avaient inventé ses décors et ses ambiances inédites, n'ont rien trouvé de mieux que d'adapter leur univers pour la littérature ! Il n'en fallut pas beaucoup : le jeu était déjà fait avec l'ambition avouée de créer une « histoire interactive » (dixit Miller). D'où la naissance de « Myst : Le livre d'Atrus », écrit à deux mains. S'ensuivit une série de deux autres livres dédiés à l'univers de Myst. Et depuis deux ans, plus de nouvelles (ni de romans, mais c'est un mauvais jeu de mots…) des Miller. Aujourd'hui, Rand Myller, toujours à l'ébauche chez Cyan, la boîte de développement qu'il a fondée, continue sa promenade dans le multimédia en solitaire. Et un projet : un volet baptisé Myst III : Exile. Sans Robyn cette fois, qui avait pourtant composé les musiques oniriques de Myst et Riven. Un jeu qui n'est prévu pour l'instant que sur ordinateur. Arrivés tard sur notre console, les deux volets précédents n'eurent pas le succès fantastique qu'ils connurent sur micro. En toute logique, ne vous attendez donc pas à voir débouler de sitôt le troisième volet de ces histoires tout-en-images-fixes sur Play.

L'avenir en quelques mots

J'ai quelques petites questions à vous poser. Est-ce que le disque dur de la PS2 pourra servir à améliorer la fluidité d'un jeu, et donc pallier le manque de mémoire de la console ? Est-il vrai que Sony a déposé la marque PlayStation 3 pour 2006 ? Les Nurbs (le futur des polygones) sont-ils utilisés dans les consoles nouvelle génération ? En espérant être publié, je vous salue.
Bonne continuation pour votre super-magazine et merci pour la bonne humeur que vous rendez si bien à vos lecteurs.

J.B., un core gamer d'Anglure (51) (Vive le champagne !) de Les Paluds de Noves (13)

HDD, PS3 et NURBS

Le disque dur prévu pour équiper la Play 2 pourra servir d'auxiliaire à la fonction lecture DVD ou jeu. Il stockera ainsi quelques données issues d'un jeu pour accélérer l'accès à certaines informations. Mais aucune compensation de sa « faible » mémoire vive à attendre, cependant, qui reste elle bien secourue par la puissance de son processeur associé, de base. Dans un premier temps, le disque dur aura essentiellement une fonction de stockage d'informations (sauvegardes, informations téléchargées sur le Net, mises à jour de la fonction DVD, etc.). Ainsi, le disque dur promet des chargements plus rapides, mais sans contribuer à rendre les jeux plus fluides. La marque PS3, elle, a bien été déposée. Nous vous en parlions il y a quelques numéros : les projets de Sony ne stagnent pas à la Play 2. On s'occupe à l'heure actuelle de la mise au point d'un processeur encore plus puissant qui équiperait une éventuelle PlayStation 3 : l'Emotion Engine 2… De leur côté, les Nurbs s'annoncent en effet comme les grands remplaçants des polygones pour la modélisation des jeux console nouvelle génération (après avoir sévi sur PC). Ces « non uniform rational B-Spline » (les abréviations, ça a du bon) permettent un rendu plus fin et lisse pour tous les objets rondouillards ou organiques : désormais, les visages ou les silhouettes ne seront plus le fruit de l'assemblage de milliers de polygones aux arêtes carrées, mais de courbes. Le jeu vidéo est en train de prendre un caractère définitivement « humain » !

Encore une petite part… ie !

Salut à toute l'équipe, je vous envoie une photo du gâteau d'anniversaire fait par mon père, surnommé « God » par tout le monde. Sa passion est de dessiner sur les gâteaux et cela depuis tout petit. Ma grand-mère ne manquait pas de l'accrocher au fil à linge par les oreilles quand il lui piquait ses outils de pâtisserie… Longue vie au plus puissant des mags PlayStation.

Seb, de Jagla (89)

Pas d'actions, pas d'obligations !

Je vous écris pour vous faire part de quelques questions. Etant donné que vous êtes LE magazine officiel de la Play (et peut-être bientôt de la Play 2, enfin je l'espère !), êtes-vous soumis à une pression quelconque de la part de Sony ? Etes-vous, par exemple, « obligés » de dire presque que du bien de la Play et aussi un peu de ses jeux, faire un peu de pub quoi ? Ou nous cachez-vous quelques détails qui pourraient compromettre le géant ? Puisque quelquefois il y a des tests super bien notés par vous et, dans d'autres magazines, ces mêmes jeux reçoivent une moins bonne note. Une autre question qui entre un peu dans ce contexte : pourquoi n'y aurait-il pas une rubrique nommée par exemple « Que fait la concurrence ? », qui nous informerait sur ce que proposent les concurrents. Ou cela vous est-il interdit en tant que magazine officiel ? Sinon vous pourriez profiter de la rentrée pour l'inclure. Merci de bien vouloir m'éclairer et pourquoi pas par la même occasion me publier.

Rui du Luxembourg

Une Play en mille morceaux

Faut-il vraiment le manger ? C'est ce qu'on se dit souvent en voyant ce genre d'œuvres (ou de « hors-d'œuvres », pour les fans de jeux de mots douteux). Comme pour la PS, on rêve de savoir ce qu'elle a dans le ventre. Le coup du gâteau, on nous l'avait encore jamais fait. Oui, c'en est un en chair et en sucre, un vrai, même si on ne le voit que de dessus. Espérons que la prochaine fois, la 3D sera de la partie (bah oui, que voulez-vous, on est sur PlayStation). Avis aux amateurs pâtissiers : on attend impatiemment un gâteau qui reprendrait vraiment la forme de la Play. Et avec la photo, n'oubliez pas de joindre un morceau, la prochaine fois. Nous aussi on voudrait notre part du gâteau !

Magazine officiel, oui… mais indépendant !

Si PlayStation Magazine porte ce nom, c'est parce que nous avons obtenu l'accord de Sony pour utiliser la marque. Un travail en partenariat qui nous permet de vous donner régulièrement un CD de démos. Cet accord s'est fait sous certaines conditions demandées des deux côtés. Du nôtre : celle de rester intègre, sans subir une influence quelconque au moment de l'évaluation d'un jeu. Une objectivité pour laquelle vous nous félicitez souvent. Mentir sur la qualité d'un jeu, c'est le meilleur moyen de faire fuir des lecteurs trompés ! Nous promettons d'être dignes envers la PlayStation, et de diffuser un magazine de qualité (du moins l'espérons-nous) sans que la pression ne vienne tout fausser. Du côté de Sony : la condition de ne parler (quasiment) que de leur machine et du domaine Sony. Les informations sur la concurrence sont données au compte-gouttes, mais l'existence de celle-ci n'est pas ignorée ou bannie de nos lignes pour autant (ce serait hypocrite de notre part). Si la pression existe de temps en temps, elle n'influence en aucun cas le contenu des tests (voyez les quelques zéros donnés depuis le début du mag. aux titres édités par Sony…). Etre passionné par une console, c'est savoir reconnaître les jeux qu'elle ne « mériterait » pas en théorie. Nous n'hésitons pas à vous révéler les faiblesses de la Play ou de la Play 2, ses bugs, ses dérives… car tout cela fait aussi partie de l'univers de l'information sur la Play.

Est-il annoncé ?

Avec plus d'un million d'exemplaires du premier Tony Hawk's Skateboarding vendus, il était prévisible qu'Activision remettrait le couvert. Quant à nous promettre un troisième volet sur PS2, on n'en demandait pas tant, mais on est bien content quand même. Sachez à ce propos que la gamme Platinum vient de s'enrichir du 1er volet de Tony Hawk's : le jeu est désormais disponible au prix de 169 F.

TITRE DU JEU	EST-IL ANNONCÉ ?	ÉDITEUR	DATE DE SORTIE EN FRANCE
TONY HAWK'S 2	OUI	ACTIVISION	OCTOBRE 2000
TONY HAWK'S 3	OUI (SUR PS2)	ACTIVISION	AUCUNE DATE
VANISHING POINT	OUI	ACCLAIM	SEPTEMBRE 2000
FINAL FANTASY IX	OUI	SQUARESOFT	FIN 2000

Young & Rubicam France 2000
TRÈS FRAIS
À SERVIR
Kronenbourg®
KRO
LA BIERE.
L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTE, CONSOMMEZ AVEC MODERATION.

Ça va être encore long ?

Q *Salut à toute la rédac ! Je vous écris pour vous faire part de ces quelques questions me traversant subitement l'esprit. Combien de temps vont mettre les développeurs pour « apprivoiser » la Play 2 ? Car si je compare l'évolution des jeux sortis sur la première Play, on passe de Ridge Racer (1) à Gran Turismo 2. Grosse différence, non ? De plus, pensez-vous qu'il y aura un contraste aussi marqué sur Play 2 et qu'il faudra attendre cinq ans environ pour posséder des outils utilisant les capacités maximales de la bête ? En espérant être compris, longue vie à PlayStation Mag et vive la nouvelle formule !*

Julien Gensollen (16 ans), de Maubec (84)

C'est combien ?

Q *Je voudrais éclaircir un point important pour tous les adeptes avancés de la PS2. Mon vendeur préféré qui travaille chez St… Games m'a annoncé la vraie valeur de la Play 2 : 2 990 F. Snif, snif, il va falloir faire des heures supp', tant pis pour les 35 heures. Info ou intox ?*

Stéphane Mitch, de Chaumontel

Aouch, ça va faire mal !

R Pas d'intox concernant la valeur annoncée de la Play : le prix a été définitivement fixé à 2 990 F ! Heureusement, vous aurez quelque quatre semaines supplémentaires pour amasser votre pécule. Arg, oups, j'ai gaffé, pardon… oui, je le reconnais, la Play 2 ne sera disponible sur le territoire que le 24 novembre !… Et si vous ne vous êtes pas prêté au « jeu » des réservations (vous savez, le tout premier, le plus long et le plus ch… !) par téléphone, sur Internet et auprès des magasins, dans les mois précédant sa sortie, vous risquez d'échapper à la machine noire le jour fatidique (ou l'inverse). Avec les prévisions du marché sur l'achat des consoles, les distributeurs s'en donnent à cœur joie pour « proposer » des réservations avec un premier versement financier à l'appui (on parle d'une somme de 1 000 F…) ! Pour les amateurs du genre, on appelle ça « l'arrhe de profiter de la situation »…

La face cachée de la PS2

R La PS2 n'a pas encore tout dit. Mais pour encore pas mal de développeurs, elle reste une machine très complexe, voire mystérieuse... Pour l'instant, on nous annonce que seulement 25 % des capacités de la future console seraient utilisées par les jeux disponibles. Outre le fait qu'il fallait sortir des jeux rapidement, elle reste en soi une machine très difficile à programmer. D'ailleurs, quels jeux exploitent à l'heure qu'il est 100 % des capacités de la PS1 ? Aucun ! Même les jeux les plus aboutis techniquement, comme MGS ou GT2 tendent à se rapprocher de cette fameuse limite, sans jamais l'égaler ! Y a encore du pain sur la planche, et on n'a pas fini de creuser dans les entrailles de la première… N'oubliez pas que la PS2 est une machine « évolutive » par bien des aspects. On a annoncé il y a peu l'existence d'un tout nouveau logiciel graphique pour les kits de développement PS2 : CodeWarrior. D'autres kits d'amélioration suivront, c'est certain. Il faudra être patient (mais arrêtez de hurler !). La technologie, c'est bien, mais il faut savoir s'en servir. Et bien, si possible.

Les secrets de notre boîte aux lettres

Q *Salut tout le monde ! Il y a une chose qui me trotte dans la tête depuis que j'achète ce mag. Avez-vous beaucoup de messages qui vous parviennent ? Et si oui, comment faites-vous pour gérer tout ça ? Merci.*

Mehdi, dit Maitr'code Lyon, de Villeurbanne (69)

Scoot jamais !

Q *Je voudrais savoir si les aventures de notre chère petite aventurière en mini-short, j'ai nommé Lara Croft, continueront dans un éventuel Tomb Raider 5 et pourquoi pas sur Play 2 ? Je voudrais ensuite vous demander pourquoi il n'y a jamais eu de véritable simulation de scooter sur notre bonne vieille PlayStation. En effet, c'est assez étonnant car cet engin à deux roues a beaucoup de succès auprès des jeunes. Alors si des fois vous étiez au courant d'un projet de développement sur ce genre de soft, pourriez-vous me l'indiquer ? Merci d'avance.*

Greg, de St Dalmas de Tende (06)

Veni, vidi, legi

R Snif, une question qui concerne personnellement cette rubrique, ça fait toujours chaud au cœur… Oui, les messages sont nombreux, et ils deviennent quasiment innombrables depuis que le mail du Feedback a ouvert sa boîte aux lettres. Pour donner une estimation, eh bien disons qu'on reçoit environ 150 messages par mois au total. Parmi ce paquet de missives, une dizaine seront retenues pour la rubrique, en fonction bien sûr de leur intérêt pour l'actualité de la Play, et puis vos coups de cœur ou de gueule, c'est selon. Contrairement à certaines rumeurs (si, si, j'en ai lu !), les mails ne sont pas prioritaires sur le courrier papier, de même que les lettres d'abonnés sur le autres. Non, les lettres qui font des compliments ou du chantage à outrance ne sont pas forcément publiées non plus (cela dit en pensant à certains lecteurs qui menacent de se suicider si on ne les publie pas… Si, si, j'en connais…). Parfois, beaucoup de sujets intéressants sont abordés et il faut savoir trancher ! Même si le choix est parfois arbitraire (comme ici !), on espère tout de même contenter tout le monde. Encore une petite précision : même si on ne vous répond pas personnellement (du moins pas le plus souvent), TOUS les messages arrivés au Feedback sont lus. Tous, sans exception !

Z'avez déjà vu un Noël sans Lara ?

R Quelle intuition ! Noël approche plus sûrement que la Play 2 (soyons mauvaise langue !), et voilà que les premières interrogations sur le prochain volet de Tomb Raider commencent à tomber. Oui, il est prévu comme toujours pour la fin de l'année, sous le nom proviso-définitif des « Chroniques de Tomb Raider ». Pour ne pas gâcher le plaisir de la découverte (du moins jusqu'au Making Of de ce numéro), nous vous précisons juste que Lara sera dedans... Qui sait ce qui a bien pu se passer, car comme vous devez le savoir, l'héroïne finissait le dernier épisode bien mal en point… Côté deux-roues motorisé, le scooter est effectivement le moyen de transport privilégié des jeunes (que vous représentez en majorité, n'est-ce pas ?). Et pourtant, rien de ce genre pour vous attendre au tournant sur Play. Aurait-on peur que vous abusiez de la vitesse ? Que vous confondiez jeu et réalité ? C'est fort probable… Avec les planches de Tony Hawk, il paraît qu'on ne risque rien… Vous préférez pas le skate, dites ? Parce que là, y a vraiment tout ce qu'il vous faut.

Où nous écrire ? sur le Net

Le mail du Feedback : sjensen@hfp.fr

François Donatien : fdonatien@wanadoo.fr

Nourdine Nini : trazom@club-internet.fr

Julien Chièze : jchieze@hfp.fr

François Tarrain : ftarrain@hfp.fr

Dave Martinyuk : plugin@imaginet.fr

Grégory Szriftgiser : gszriftgiser@hfp.fr

et sur papier...

PlayStation Magazine

Courrier des lecteurs

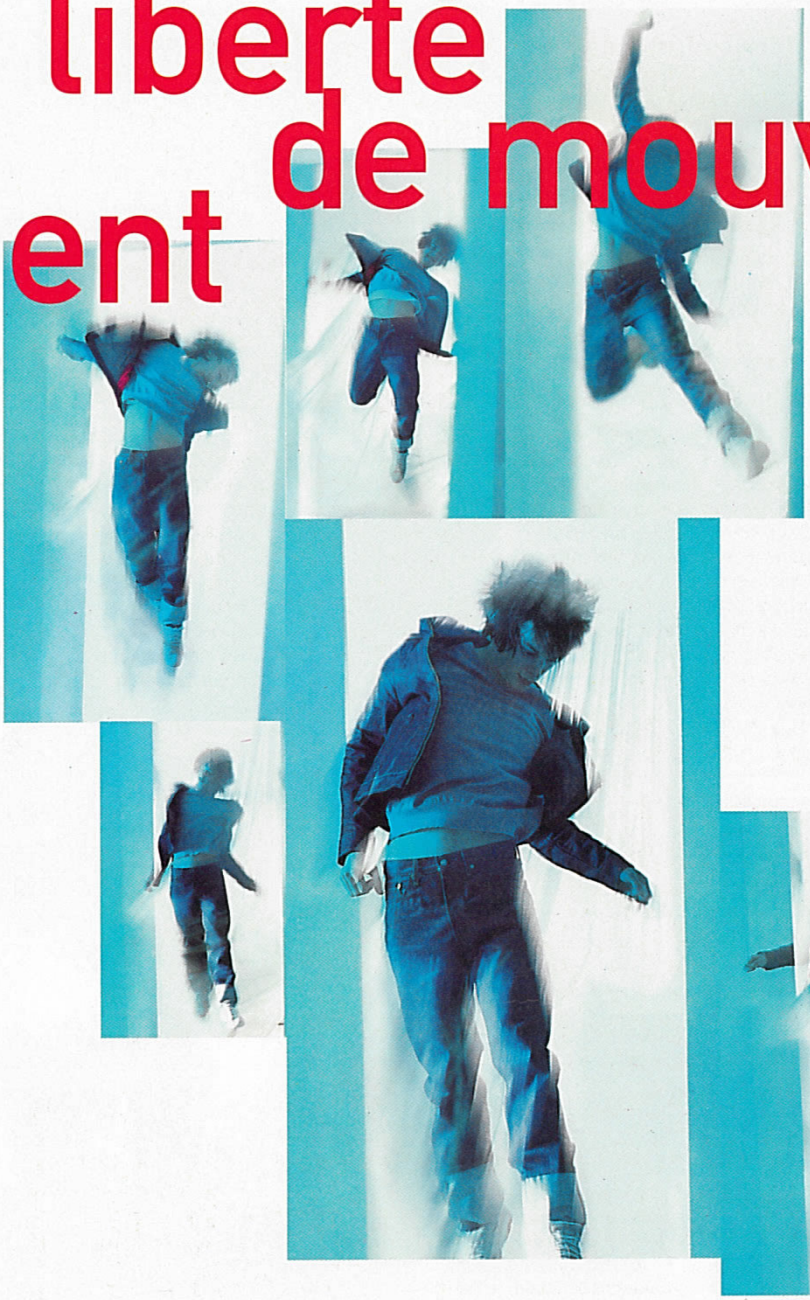
Immeuble Delta

124, rue Danton - TSA 51004

92538 Levallois-Perret Cedex

mouvement
de liberté

liberté de mouvement



Crédits photos : Valentin Audiovisuel - Sophie Delaporte. ...@...

Gamme Vivacity à partir de **9907 F***

Vivacity

PEUGEOT
Motocycles

* A partir de 9 907 F, TVA 19,6 % incluse, prix du modèle 50 cc.
Modèles présentés : Vivacity Sportline 10 106 F TTC, Vivacity 50 cc 9 907 F. Tarif du 20/01/2000.

BOOSTEZ

PLUS FORT QUE LE FILM :
LE DVD

LE SON

LES VOIX DE JEANNE EN DOLBY DIGITAL ET EN DTS

Enfance : Luc BESSON et l'urgence d'une passion :
Champs de bataille en tête, images magistrales... BESSON revisite le mythe,
et donne à l'Histoire le visage de Milla JOVOVICH.

Adolescence : Dans des combats sans merci (et pourtant avec grâce !) la pucelle se bat
pour son dauphin. Autour d'elle Tcheky KARYO, Vincent CASSEL, John MALKOVICH,
Dustin HOFFMAN et Faye DUNAWAY.
Révélations ... ou Révolution ?
Ici, le DVD prend tout son sens ! !

Maturité : Ouvrez l'écrin du DVD, l'éblouissement est là. Tournez les pages velours
des menus animés et redécouvrez en films-annonces l'univers de BESSON.

Gaumont
COLUMBIA TRISTAR
HOME VIDEO

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

éditorial

La date et le prix, enfin. Ce n'est plus un mystère. Depuis plusieurs semaines déjà vous les savez. La périodicité d'un mensuel n'aidant pas toujours à rester sur la brèche en termes d'information, le retard de la PlayStation n'est sans doute plus un mystère pour vous. La date de sortie sera finalement celle du 24 novembre 2000. Le prix de la console sera de 2 990 F et l'on peut supposer que les jeux seront commercialisés entre 400 et 500 F. Un budget conséquent pour qui voudra se laisser tenter par l'aventure PlayStation 2. Nous nous sommes alors demandés quels seront les titres disponibles au lancement de la console afin de voir si le jeu en vaut la chandelle. Une chandelle à plus de 3 000 F, un véritable candélabre en or. Ce numéro de septembre vous propose donc de faire le tour de la quarantaine de titres disponibles lors du lancement (jusqu'à la fin de l'année) de la PlayStation 2. L'occasion de voir et de comprendre qu'il y aura de quoi faire sur PlayStation 2, d'autant qu'il sera loisible de goûter aux délices des DVD vidéo. De quoi se rassurer tranquillement en images.

François Donatien

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HDP SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16.
Promevente 0 800 19 84 57
Gérante Christine Lenoir.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directeur de la publication Christine Lenoir.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps - oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef François Donatien fdonatien@wanadoo.fr
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini trazom@club-internet.fr
Secrétaire de rédaction : Cécile Lando.
Correctrice : Viviane Fitas.
Secrétariat Nathalie Brun.
Ont participé à ce numéro Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Dave Martinyuk, François Tarrain, Xavier Brun, Julien Chièze, François Donatien, Sonia Jensen, Michaël Sarfati, Karine Nitkiewicz, Julien Hubert, Edouard Duchamp, Christophe Narbonne et Stéphane Hébert.

LA MAQUETTE

Directeur artistique Christophe Gourdin (cgourdin@hfp.fr)
2ème rédacteur graphiste Sonia Caron (scaron@hfp.fr)
Maquette Yohan Meheu, Catherine Branchut, Hervé Drouadène et Joseba Urruela.
Correcteur photographique Stéphane Leclercq.
Illustrateur Pi XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25) - clefebvre@hfp.fr
Directeur de clientèle Antoine Tomas (01 41 34 86 93) - atomas@hfp.fr
Chef de pub Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) - jfeneux@hfp.fr
Assistante de publicité Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Hélène Chemin - hchemin@hfp.fr

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Tarif 1 an France : 439 F
Etranger bateau : 499 F

Dépôt légal à parution.

Tous droits de reproduction réservés.

Photogravure Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.

«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.

Illustration de la couverture Tenchu 2 © Activision
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture et un encart broché de 2 pages L'Oréal Ushuaïa avec rabat parfumé, ainsi qu'un CD Net Up collé sur une page de publicité (sur France métro et abonnés) qui ne peuvent être vendus séparément.
Télématique 3615 PSNEWS
Rédaction/animation : Guillaume Petetin et Frédéric Lapalus.
Responsable Télématique : Frédéric Garcia
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Nous tenons à remercier : Fleur Breteau, Richard Brunois, Steve Odic, Agnès Rosique, Anne Vaganay, Sophie d'Alméras, Stéphanie Petit, Lize Ashford, Priscille Demoly, Grégory Delfosse, Anne-Karine Denoble Julie Borzahian, Jérôme Barbe.

Pour contacter la rédaction sjensen@hfp.fr

DIFFUSION CONTROLE OJD 1999

A toi de jouer!

DU 4 au 23 SEPTEMBRE 2000

1000 Lots à Gagner

1 SEMAINE DE STAGE DE SNOW UCPA

9 SNOWBOARDS SALOMON

190 JEUX PC INFOGRAMES
SUPREME SNOWBOARDING

30 ABONNEMENTS A SURFSESSION SNOW

770 LOTS DDP

Va vite dans ton shop DDP (liste des magasins participant au 05 57 35 06 93), Remplis ton bulletin de participation. Et dépose-le dans l'urne de ton magasin.

Dévaler Des Pistes

www.ddpfrance.com

GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N°45 SEPTEMBRE 2000

16 CASTING

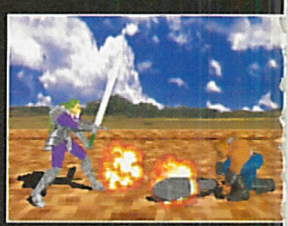
Ce mois-ci, vous découvrirez tous les jeux qui accompagneront la 128 bits dans ses premiers pas sur le sol européen, du lancement de la machine jusqu'au début 2001 !

58 INTERDIT AUX +18 ANS

Nos petites têtes blondes auront de quoi faire durant les mois à venir, avec une pléthore de jeux prévus pour la fin d'année ! Le point dans un spécial « Interdit au plus de 18 ans ».

84 PORTRAIT

Près de cinq ans de jeux pour ne retenir que 25 titres... Autant dire que vous trouverez dans ce Portrait un concentré de plaisir ludique ! Vous n'avez rien loupé, au moins ?



94 REPORTAGE

Vous pensiez ne plus revoir Lara, après la fin tragique du quatrième épisode ? Détrompez-vous ! Est-elle encore en vie ? A-t-elle été remplacée ? Allez, vous ne souffrirez plus d'ici quelques minutes...

100 EN COUVERTURE

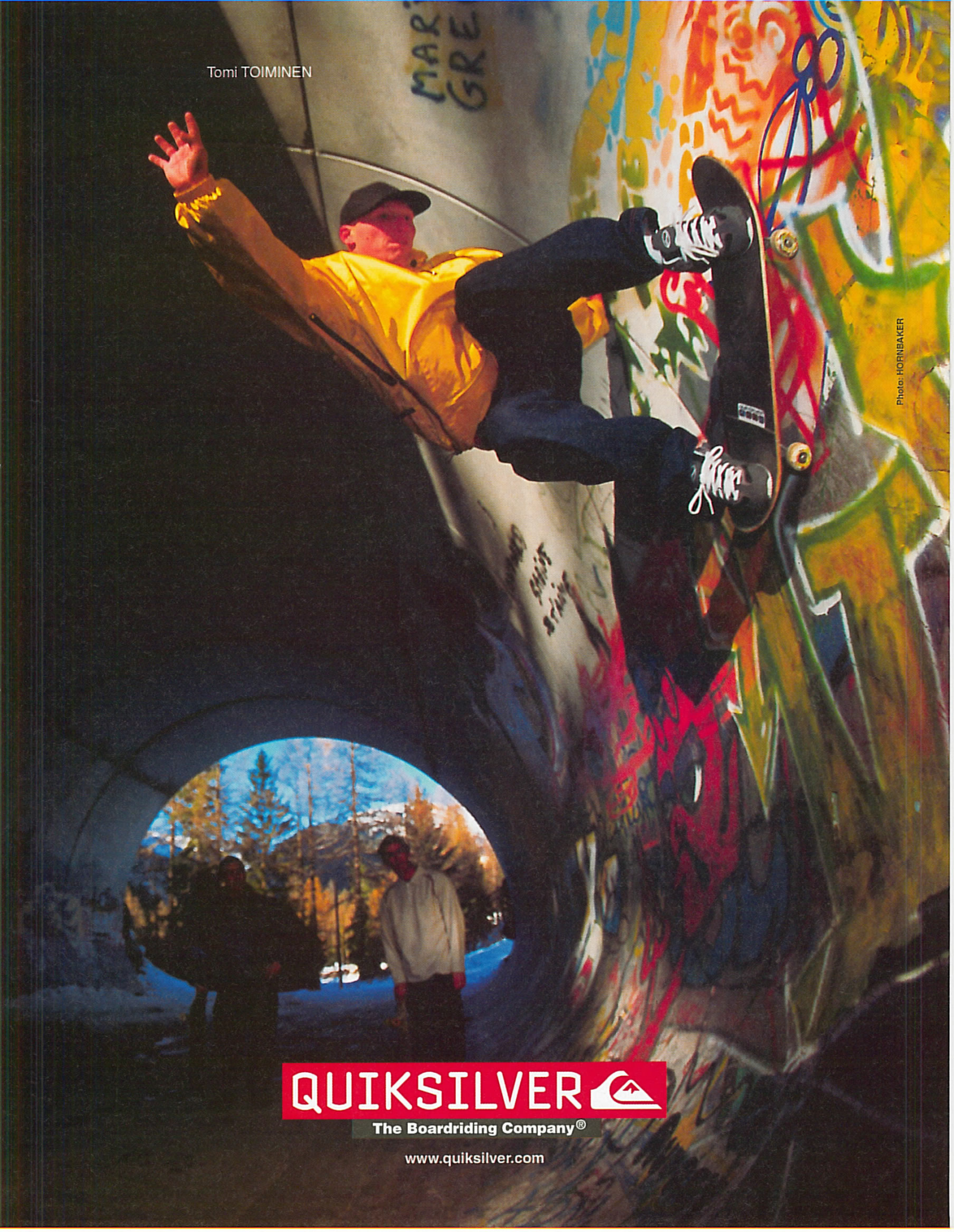
Tomber silencieusement d'un toit, surprendre l'ennemi et lui trancher la gorge d'un éclair de lame vous a manqué ? Nous aussi ! Tenchu 2 remplit-il son contrat ? La réponse dans nos Travellings...

TRAVELLING

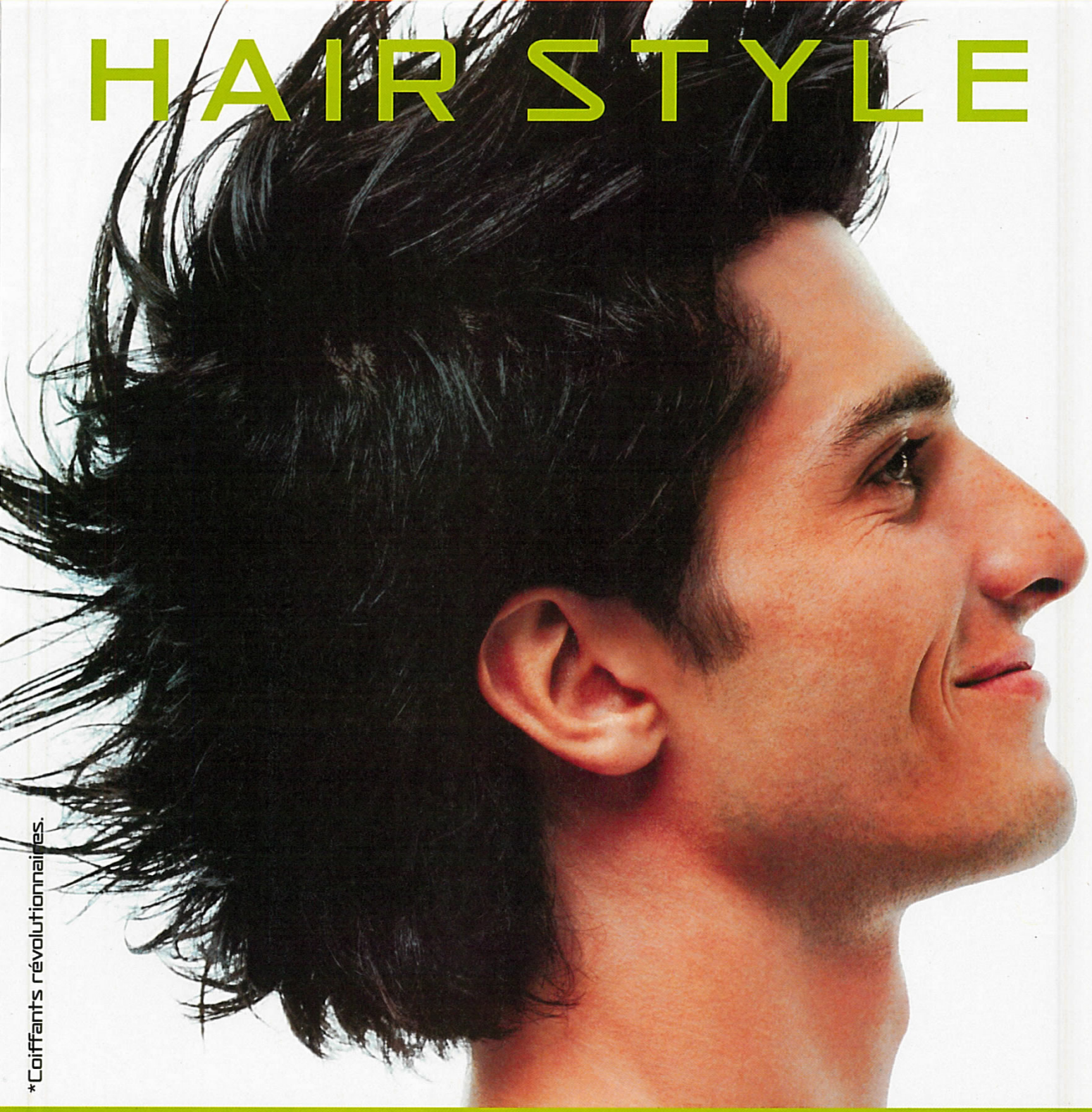
- Alien Resurection 112
- F1 Championship Saison 2000 122
- Koudelka 120
- Nightmare Creatures 2 124
- Parasite Eve 2 114
- Rayman 2 106
- Spider-Man 116
- Suikoden II 118
- Team Buddies 128
- Tenchu 2 100
- Terracon 126
- TOCA World Touring Cars 110
- Vib Ribbon 130

132 EN COULISSES

Kazunori Yamauchi, alias monsieur Gran Turismo, nous dévoile un peu plus de sa personne... Un En Coulisses à ne pas manquer !


Tomi TOIMINEN
Photo: HORNBAKER
QUIKSILVER
The Boardriding Company®
www.quiksilver.com

HAIR STYLE



*Coiffants révolutionnaires.

FRUCTIS STYLE. LES PREMIERS COIFFANTS AUX MICRO-CIRES DE FRUITS. UNE INNOVATION DES LABORATOIRES GARNIER.

Découvrez des formules exclusives aux micro-cires de fruits qui garantissent aux coiffures une fixation ultra-fine, ultra-puissante, ultra longue durée.

Fructis Style de Garnier, c'est prouvé ! La fixation tient 3 jours si on veut et s'enlève en un clin d'œil quand on veut !

Fructis Style de Garnier : une gamme stupéfiante pour décliner toutes les envies de coiffures : Pâte modelante, Gel hérissant, Cire polissante, Spray micro-fixant, Mousse regonflante...

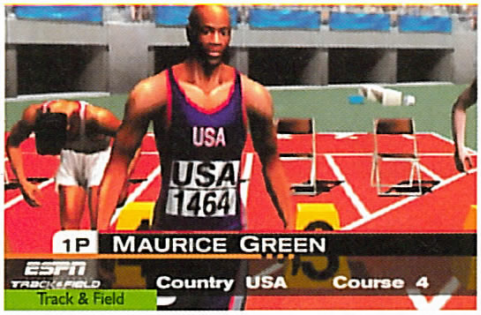
MAÎTRE DU JEU. MAÎTRE DE VOS CHEVEUX.

REVOLUTION*

www.fructis-style.com

GARANTI PAR LES LABORATOIRES

GARNIER



Track & Field

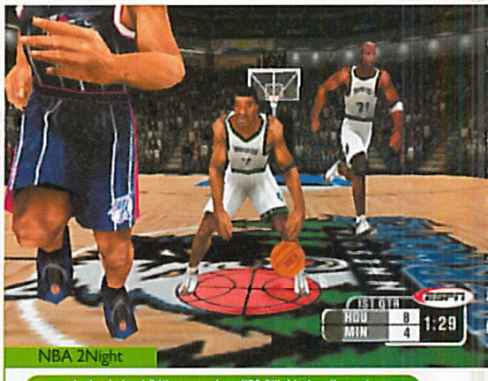
Le ISS de la PS2 est loin de refléter le potentiel énorme de cette série culte !

Armored Core 2

Armored Core 2, un sympathique jeu de combats opposant des robots surarmés.

Dead or Alive 2, le jeu de baston signé Tecmo est une belle production, haute en couleurs.

Dead or Alive 2



NBA 2Night

Le basket est à l'honneur dans NBA 2Night chez Konami.

PLAYSTATION 2

LES PREMIERS JEUX

A deux mois de son lancement en Europe, le 24 novembre prochain, la PlayStation 2 n'a pas encore révélé tous ses secrets. Le plus brûlant d'entre eux : mais à quoi donc allons-nous jouer sur PS2, d'ici à la fin de l'année ? La réponse pas plus tard que tout de suite...

Le lancement d'une nouvelle machine sur un territoire est un événement rare, qui suscite bien des interrogations. Passées les annonces de prix, de reports et finalement de disponibilité, tous les regards se braquent alors sur les éditeurs, et on peut lire sur les lèvres de millions de joueurs avides, la même litanie, répétée inlassablement : on veut des jeux, des jeux et encore des jeux ! Car c'est bien connu, une console sans logithèque, c'est un peu comme une voiture sans moteur : ça ne sert à rien ! Bon, ok, dans le cas de la PS2, ça peut quand même servir à lire des DVD vidéo... Mais là n'est pas l'essentiel, vous en conviendrez.

Après avoir contacté l'ensemble des éditeurs français, nous sommes parvenus à dresser une liste à peu près exhaustive des premiers titres à venir sur PS2. « A peu près », car, par expérience, on sait très bien que les plannings de sorties traînent avec eux une assez mauvaise réputation de médiocre fiabilité. Entendez par là qu'un titre peut très bien « glisser » de quelques semaines et sortir finalement avec un sacré retard. Et là, impossible de prévoir le coup. Alors d'avance, désolé si le planning que nous vous livrons aujourd'hui ne se vérifie pas parfaitement à l'avenir : tant que nous n'aurons pas hérité d'un don de prescience, on ne pourra pas faire beaucoup mieux...

F1 Racing

La bataille risque d'être sauvage entre les 3 prétendants au titre de meilleure simulation de F1. Ici, le F1 Racing d'Ubi Soft.

Evergrace, une sorte d'Alundra un peu trop « mou ».

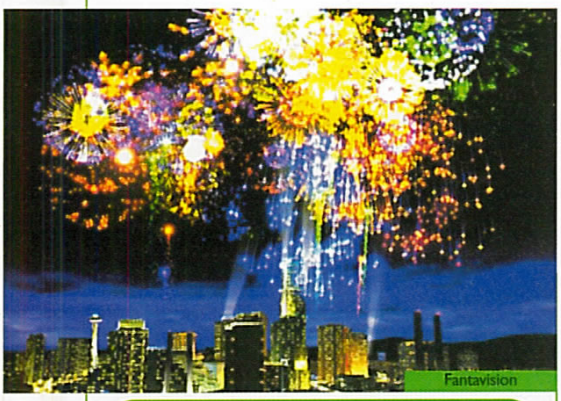
Evergrace

Eternal Ring

Ce n'est pas avec Eternal Ring que la PS2 charmera les joueurs...

« DAY 1 » : LA PREMIÈRE SALVE

Le 24 novembre prochain, la PS2 devrait être accompagnée d'un cortège de titres plus ou moins aguicheurs. Vendus aux alentours de 499 francs, ces premiers jeux ne reflètent pas tous l'énorme potentiel de la console, et certains risquent même de vous laisser sur votre faim. Mais n'anticipons pas, l'heure des tests en bonne et due forme n'a pas encore sonné... Du côté de Sony, seuls trois titres verront le jour en même temps que la console :



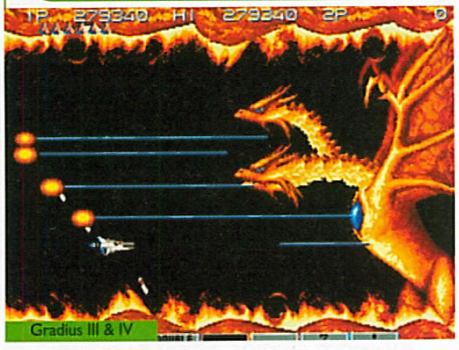
Fantavision

Une simulation de feux d'artifice... Fantavision a-t-il sa place dans votre ludothèque ?

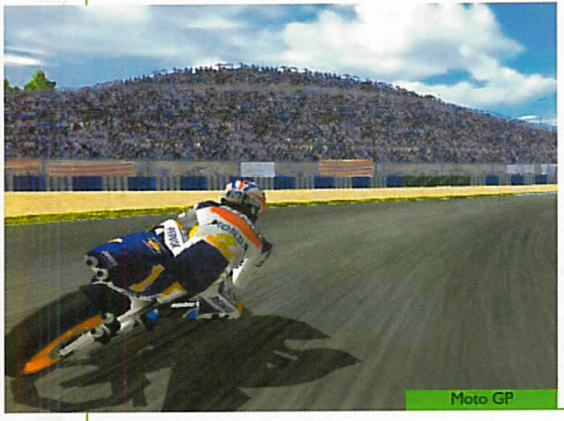
Ridge Racer V, **Tekken Tag Tournament** et **Fantavision**. C'est peu, et il faudra compter sur l'appui des éditeurs tiers pour nous offrir un peu plus de « chair à paddle » ! Chez Crave Entertainement, on nous annonce ainsi l'arrivée de quatre titres : **Armored Core 2**, **Eternal Ring**, **Evergrace** et **Jet Lon GP**. De son côté, Infogrames proposera aux fans de boxe le déjà culte **Ready 2 Rumble : Round 2**, et Interplay un **Street Fighter Ex 3** survitaminé. Enfin, on pourra découvrir chez Acclaim le roi des puzzles games, alias **Super Bust a Move** et **RC Revenge Pro**, la suite de Re-Volt sorti sur PlayStation 1.

Allez, on fait une pause après cette longue énumération. Ça y est ? Bon, c'est reparti ! Gros pourvoyeur de jeux PS2, Ubi Soft devrait lancer fin novembre une conséquente gamme de produits. Pêle-mêle on découvrira : **Dinosaur** (adaptation du dessin animé de Disney), **Donald Duck : Quak Attack**, **Jungle Book : Rythm & Groove**, **Rayman : Revolution** et **Star Wars : Starfighter** ! Quant à Konami, il devrait nous gratifier, en marge de sa très dense gamme sport (voir paragraphe suivant), d'un **Gradius III & IV** et d'un **Silent Scope** (adaptation d'un jeu de snipeur en arcade). Attendez, je relis mes notes pour voir si je n'ai oublié personne... Ah si, Take 2 annonce également la sortie de **Smugglers Run** et **Midnight Club**. Pfui, j'ai failli passer à côté de ces deux chefs-d'œuvre... Allez, finissons-en avec la première vague de sorties, en dressant la liste des produits dont le lancement est programmé pour le mois de décembre. Inspirez très fort, c'est parti : **Theme Park World** et **Kessen** chez EA, **Time Splitters** chez Eidos, **Gauntlet Dark Legacy**, **NBA Hoopz** et **Off Road Thunder** chez Infogrames, **Sidewinder** et **Stunt GP** chez Interplay et pour finir **Dead or Alive 2** et **Moto GP** chez Sony (à confirmer) !

Titre antédiluvien, Gradius est un jeu de tir qui n'a pas grand-chose à faire sur PS2...



Gradius III & IV



Moto GP

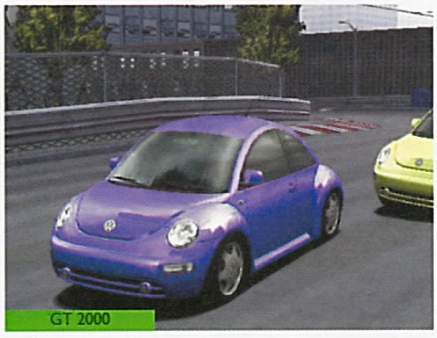
Adaptation de la borne homonyme, Moto GP semble être définitivement tourné vers l'arcade.

Et en 2001 ?

Après la première vague du lancement, le rythme des sorties PS2 ne devrait pas faiblir avant un bon bout de temps. En effet, les titres annoncés pour le premier semestre 2001 se comptent par poignées. Mais attention, inutile de tirer des plans sur la comète. On sait très bien que nombre d'entre eux verront leur sortie légèrement décalée, voir carrément repoussée à 2012 ! M'enfin, espérons simplement que des titres comme l'Odyssée d'Munch (juin 2001 ?), Stunt Man (une simulation de cascade développée par les créateurs de Driver), Unreal Tournament, V-Rally 3, GT 2000, WipEout Fusion (tous les deux en janvier ?) ou encore The Bouncer (Square) verront le jour avant la Saint-Glinglin... Parce que mine de rien, dans le tas, il y a quelques perles qu'il nous tarde de découvrir !

L'Odyssée d'Munch

The Bouncer



GT 2000

WipEout Fusion

Ridge Racer V

Ridge Racer, l'une des toutes premières séries de la PlayStation 1, fait son come-back avec ce cinquième épisode.

Rayman Revolution

Rayman, le héros franco-français n'en finit plus de se reproduire sur toutes les consoles !

Star Wars Starfighter

Eh hop, un jeu à licence Star Wars. Mais Starfighter saura-t-il combler les fans ?

Tekken 3

Probablement le titre le plus emblématique de la PS2. Tekken 3 : le cheval de Troie de la PS2 ?

FIFA 2001

La très prolifique série des FIFA continue son petit bonhomme de chemin sur PS2...

Pas franchement réaliste, SSX est un jeu de snowboard qui mise énormément sur son ambiance de djeun's !

SSX

Street Fighter Ex 3

Pour les fans de baston « old school », Street Fighter Ex 3 reste une valeur sûre.

X-Games Snowboarding

Concurrent direct du SSX d'EA, X-Games Snowboarding joue la carte du réalisme.

LA TRÈS SPORTIVE PS2

Décidément, plus les consoles évoluent, plus le public semble apprécier les sports, dans leur forme virtuelle (une preuve de la dégénérescence physique de l'être humain ?). Et ça, les éditeurs l'ont bien compris ! La preuve : pas moins d'une quinzaine de simulations de sport sont prévues sur PS2, d'ici la fin de l'année ! L'essentiel de ces titres sera l'œuvre des deux éditeurs grands spécialistes de la licence sportive : Electronic Arts et Konami... Ainsi, chez EA, on attend **FIFA 2001** (comme c'est étonnant...), **Madden 2001**, **NBA Live 2001**, **NHL 2001** et **SSX** et chez Konami **ESPN International Track'n Field**, **ESPN X-Games Snowboarding**, **ISS**, **ESPN NBA 2Night** et **ESPN NHL** ! Y a pas un truc qui vous choque dans cette affaire : les gammes sports des deux éditeurs sont quasiment des copies carbones... Et là, la phrase consacrée est : « va y avoir des morts ! ». Le second fait marquant, prouvant la bonne santé du sport sur PS2, est la sortie quasi-simultanée (de fin novembre à fin décembre) de trois simulations de F1 : **F1 Championship 2000** (EA), **Formula One 2001** (Sony) et **F1 Racing Championship** (Ubi Soft) ! Tous ces titres bénéficiant d'une licence officielle FIA, nul doute que la concurrence va être sauvage. Nul doute également que sur les trois jeux, il y en aura bien 1 ou 2 qui seront décalés à 2001... Vous pariez ?

Explications d'un report

Suite au formidable succès de la PS2 au Japon (plus de 3 millions vendues à ce jour) et à cause du lancement de la machine aux Etats-Unis (territoire prioritaire sur l'Europe), Sony a décidé de reporter d'un mois la sortie de la console en Europe (du 26 octobre au 24 novembre). Or, ce type de pratique, plus que courante dans notre milieu, pose un problème de taille pour les éditeurs : avec une sortie décalée d'un mois, tous leurs plannings se retrouvent chamboulés. En clair, au lieu d'étaler leurs sorties sur 2 mois, ils doivent toutes les concentrer sur 1 mois et des poussières ! Et là, comme qui dirait, ça risque de bouchonner sévère !
L'autre conséquence regrettable de ce report se situe au niveau du public. Après une première annonce de sortie pour fin octobre, ce dernier comprendra-t-il la raison de ce décalage ? En tout cas, le fait que Sony veuille privilégier les marchés japonais et américains au détriment de l'Europe (depuis la nuit des temps, c'est comme ça !) n'est pas un argument valable pour les joueurs avides de posséder leur propre PS2 ! Où quand politique et passion ne font pas bon ménage...

L'HEURE DES COMPTES

Au regard de cette longue énumération de sorties, faisons un rapide bilan. En l'espace de 5 semaines, on devrait pouvoir compter, si tout va bien, (notez le luxe de précaution dans la forme conditionnelle) sur quelque 43 titres PS2. Maintenant, les deux questions qu'il convient de se poser sont simples : combien d'entre eux verront effectivement le jour avant la fin de l'année, et combien vous donneront envie d'acheter une PS2 ? A la première question, je répondrais : un certain nombre. Quant à la seconde, la réponse n'est pas aussi tranchée. Entre les nombreuses simulations de sport, les « valeurs sûres » (Tekken, Ridge...) et les productions un peu moins populaires, le moins que l'on puisse dire c'est que la quantité est au rendez-vous...

Michael Johnson
Champion Olympique

La Médaille d'Or est au bout de vos doigts !

Sydney 2000 ™©

Le jeu vidéo officiel des Jeux Olympiques

12 épreuves athlétiques. 32 nations représentées. Multijoueur exaltant. Modes Olympique, Arcade et Entraînement. Véritables sites Olympiques. Commentateurs TV officiels. Animations en motion capture. Gymnase Virtuel.

Développé par : ATD

Édité par : EIDOS INTERACTIVE
eidos.com

Disponible sur : PlayStation

OFFICIAL VIDEO GAME

www.olympics.com
www.olympicvideogames.com

Copyright © 2000 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. Published under license by Eidos Interactive Ltd. TM © SOCOG 1996 - "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Par Xavier Brun

MOTO GP

TOUR DE CHAUFFE POUR CET HIVER

Editeur : Sony C.E.E. - Développeur : Namco (Japon) - Disponible en décembre 2000

Namco (Tekken, Ridge Racer) proposera la première simulation de motos de la PlayStation 2. Les amateurs de grosses cylindrées seront-ils satisfaits par cette nouvelle génération de jeux vidéo ? Il faut le souhaiter.

Harada sera l'un des hommes à battre, comme en vrai, dites donc !

Une répartition plus équilibrée

Contrairement à la Formule 1, les Grands Prix de motos sont repartis sur presque toute la surface du globe et ne boudent pas l'Afrique. Pour info, voici les 16 circuits : Welkom (Afrique du Sud), Sepang (Malaisie), Suzuka (Japon), Jerez (Espagne), Le Mans (France), Mugello (Italie), Catalogne (Espagne), Assen (Hollande), Donington (Grande-Bretagne), Sachsenring (Allemagne), Brno (République Tchèque), Estoril (Portugal), Valence (Espagne), Rio de Janeiro (Brésil), Motegi (Japon) et enfin Phillip Island (Australie). Pour en savoir plus sur les classements et les pilotes : www.motograndprix.com

Dans le monde très fermé de la Formule 1, la France ne peut actuellement se vanter (sans méchanceté aucune) de son seul représentant. Notre Jean Alesi national fait toujours des merveilles, surtout lorsqu'il se trouve en piste aux côtés de son coéquipier ! Désormais officiel, Olivier Panis va rejoindre le Team Honda la saison prochaine, mais cela ne représente toujours qu'un bien maigre pourcentage de pilotes français dans la discipline. Avec un nombre supérieur de participants, le monde des deux-roues accueille plus de Frenchies dans ses rangs. Six au total dans les trois catégories (125 cc, 250 cc et 500 cc) : Régis Laconi, Olivier Jacque, Sébastien Gimbert, Julien Allemand, Arnaud Vincent et Randy De Puniet. Bien que l'univers de la moto ne relève pas du domaine de l'inconnu, les informations sur Moto GP sont plutôt maigres. Prévu pour la fin de l'année sur PlayStation 2, ce titre devrait être consacré à une seule catégorie de cylindrée : les 500 cc.

Les différentes caméras sont placées à l'endroit exact sur la piste.

LES GROS CUBES

La version que nous avons pu apercevoir, il y a quelques semaines au Japon, n'était développée qu'à 20 %. Il est donc plus prudent de s'en tenir à ces photos plus récentes. La seule affirmation que l'on puisse avancer à l'heure actuelle est celle que Moto Grand Prix sera un jeu très arcade. Donc « adieu veaux, vaches, cochons… » pour tous les accros de simulations et de cambouis sur les mains ! Les pilotes courront sur les 16 circuits officiels (voir encadré) reproduits fidèlement, mais rien ne laisse supposer que les nombreux réglages moteurs possibles seront de la partie. Concernant la modélisation, même si les pilotes et les bécanes sont assez réussis, les ombres portées ressemblent plus à des aliens sur des Solex qu'à des fous furieux de vitesse. D'ailleurs, sans être un pro de gros cubes, ces motos ont plutôt l'allure de 125 cc que de 500 cc ! Espérons que le bruitage des engins saura relever le niveau, tout comme les encouragements de la foule (très présente). D'autres questions restent également en suspens : la gestion des chutes et des dégâts sera-t-elle prise en compte, l'aliasing encore présent sera-t-il atténué… ? Quelques mois devraient suffire à l'obtention de ces réponses. Pour l'instant, les points à ne pas négliger sont les caméras gérées comme lors des retransmissions télévisées, la position assez réaliste des pilotes sur leurs 2 roues, et une petite nouveauté : l'affichage de la photo des pilotes de tête, au-dessus de leur emplacement. Malgré toutes ces suppositions, ce jeu ne fait pas partie des titres très attendus sur PlayStation 2, d'autant que même au pays du Soleil Levant, Moto Grand Prix n'a pas déchaîné les foules ! Il ne faut donc pas s'attendre à une révolution, même si vous appartenez à la communauté des motards. Mais personne n'est à l'abri d'une bonne surprise !

Toutes les indications de temps et de vitesse envahissent l'écran, même un peu trop !

En exclusivité dans votre agence France Télécom

france telecom

Happy mobile to you*

1 CADEAU D'ANNIVERSAIRE

pour vos 18, 19 ou 20 ans en l'an 2000,

pour l'achat d'un coffret Itineris(1), OLA(1)(2) ou d'un kit mobicarte, et pour 1F de plus, votre agence France Télécom vous propose l'un de ces cadeaux(3)

itineris OLA mobi carte

(1) Avec la souscription d'un abonnement avec forfait de communication d'une durée de 12 mois minimum.
(2) Avec la souscription d'un abonnement au Compte Mobile pour une durée de 12 mois minimum.
(3) Offre valable du 15/06 au 30/09 dans les agences France Télécom participant à l'opération, limitée à 1 fois par personne ayant 18, 19 ou 20 ans entre le 1er janvier et le 31 décembre 2000.

"Itineris, OLA et mobicarte sont des marques déposées par France Télécom". France Télécom Mobiles. France Télécom SA au capital de 4 098 463 604 € - 380 129 866 RCS Paris. 06-00

*Joyeux anniversaire "Mobile"

Par Jean Santoni

S.S.X.

EA SPORTS NOUS PROMET LE RIDE ULTIME

Editeur : EA Sports - Développeur : EA Sports Canada

Disponible en octobre 2000

La PlayStation 2 devrait assurément nous apporter son lot de sensations fortes ! SSX est un jeu de glisse qui pourrait bien surprendre les joueurs les plus aguerris. Gros plan sur la bête des neiges !

Illustrations © E.A. Sports

Les fringues des rideurs sont aussi classes que les combi' en lycra des Bioman. La modélisation en revanche est très soignée.

Cinq ans... ça fait grosso modo cinq ans qu'on joue sur PlayStation et aucun éditeur n'est véritablement parvenu à répondre aux attentes des amateurs de snowboard, en quête perpétuelle du ride métaphysique virtuel. La série Cool Boarders, Snow-Racer 98, MTV Snowboarding, Tignes Snowboarding (par respect, on oubliera les autres productions !)... tous ces titres sans exception sont passés à côté de « ce petit quelque chose qui fait que ». Des sensations trop ambitieuses pour une petite 32 bits ? Vu les échecs répétés des équipes de développement, la réponse nous apparaît aujourd'hui comme étant évidente. Le salut viendra très certainement des capacités de la 128 bits de Sony. Ben ouais, l'Emotion Engine est capable de balancer des missiles balistiques aux quatre coins de la planète, on en déduit que simuler de bonnes sensations de glisse ne devrait normalement pas trop poser de problème, hein ? Alors mes frères, je vous invite tous à ouvrir votre bible, à prier les mains jointes et à chanter un gospel à genoux sur du verre pilé, car EA Sports lancera d'ici peu SSX, le premier jeu de snowboard de la Play 2. Si tout se passe bien, ce titre devrait même accompagner le lancement de la machine, le 24 novembre prochain.

Des dénivelés réellement vertigineux et des tracés super-fantaisistes.

UN PEU DE CULTURE

La mise en chantier de ce titre plutôt prometteur (on va y venir, on va y venir) a débuté, il y a environ deux ans et demi. A cette époque, l'équipe de développement ne comptait que cinq personnes qui travaillaient essentiellement sur le design global, la réalisation de prototypes de moteur 3D et l'assimilation des routines de base de la PS2 (l'un des plus gros problèmes auquel ils aient dû faire face). Très vite, EA Sports Canada a dû recruter. Aujourd'hui, 28 développeurs bossent sur SSX. Aussi curieux que cela puisse paraître, Larry LaPierre, le directeur du développement

*25 Cts/minute entre les paliers et au-delà des 20H.

NOUVEAU FORFAIT MODULO :

freesbee invente le 1er forfait Internet tout compris qui s'adapte à votre consommation (valable à toute heure). Passage automatique au palier* le plus avantageux pour vous chaque mois :

6H/49F ⇆ 12H/75F ⇆ 20H/95F

et si vous ne consommez rien, vous ne payez rien.

freesbee

fournisseur d'accès gratuit à Internet

LES INTERNAUTES CLASSENT FREESBEE N°1 POUR SA RAPIDITÉ DE CONNEXION AU RÉSEAU.

Résultats du sondage en ligne réalisé par le site l'Internaute.com du 2 au 15 mai 2000 sur la base de 2500 réponses.

Appel gratuit **0 805 02 5000** **www.freesbee.fr**

STAR WARS EPISODE 2 STARFIGHTER

ENFIN UN BON STAR WARS ?

Editeur : Ubi Soft - Développeur : LucasArts (U.S.A.)

Disponible en hiver 2000

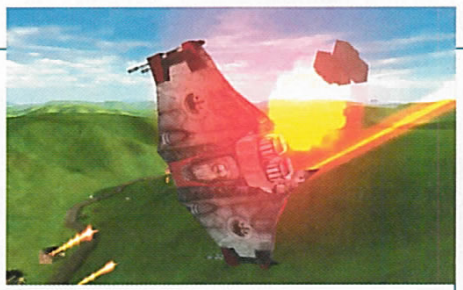
La Guerre des Etoiles fera encore parler d'elle dès les prémices de la PlayStation 2. Pour ses débuts nouvelle génération, ce Star Wars-là devrait nous étonner !

Graphiquement, Starfighter semble plutôt réussi malgré des décors un peu pauvres.

Si LucasArts s'est illustré sur PC avec d'excellents produits, on pense notamment à ses simulateurs de combats spatiaux, sur console en revanche, ça a toujours été plus ou moins la misère ludique. Il suffit de rejouer ne serait-ce que cinq petites minutes à Episode One ou à Masters of Teras Kasis pour s'en convaincre. Bref, la magie Star Wars sur 32 bits, on n'y a pas vraiment goûté. A priori, la puissance de la PlayStation 2 devrait permettre à l'éditeur de se racheter une réputation auprès des joueurs et des fans. Son premier titre PlayStation 2, baptisé Star Wars : Episode I Starfighter, semble bien parti (du moins sur le papier) pour nous faire oublier l'image de merchandiseur froid et opportuniste véhiculée jusqu'à présent par l'éditeur américain avec cette licence prestigieuse...

ENFIN DU BON STAR WARS ?

Si l'on en croit Tom Byron, directeur marketing chez LucasArts, Star Wars : Episode I Starfighter s'inscrit dans la tradition des célèbres jeux de combats spatiaux de l'éditeur (X-Wing vs Tie Fighters, X-Wing Aliance). Qualité du gameplay, scénario et mise en scène recherchés s'inspirant de la trame d'Episode I... les promesses fusent comme les lasers d'un canon ionique. « Il s'agit d'un véritable jeu de nouvelle génération conçu pour un système dont le réalisme et la qualité feront date dans l'Histoire du loisir interactif » surenchérit-il. Nous, on ne demande qu'à le croire ! Plus concrètement, vous incarnerez successivement, trois pilotes qui vont devoir s'unir afin de repousser l'invasion de la planète Naboo organisée, comme chacun sait, par la Fédération du Commerce : Rhys Dallows un jeune pilote de chasse, Vana Sage un expatrié de Naboo devenu mercenaire ou Nym un pirate de l'espace reconverti dans l'humanitaire façon Robin des Bois. Le jeu proposera en outre des missions comprenant des objectifs variés (interception, bombardement, escorte...), une bonne petite vingtaine de vaisseaux à piloter, cinquante appareils ennemis parmi lesquels des vaisseaux de débarquement de la fédération, des chars, des chasseurs droïdes et de gigantesques croiseurs interstellaires ainsi que quatorze environnements aériens et spatiaux. Côté technique, comme d'hab', on nous promet un rendu troidé stupéfiant de réalisme, des effets spéciaux novateurs, une distance d'affichage à perte de vue et un niveau de détail encore jamais atteint dans un jeu vidéo. Evidemment, on n'allait pas nous annoncer des graphismes pourris en trois couleurs ou des problèmes d'affichage ! Aucune version jouable n'étant disponible pour le moment, il faudra, une fois n'est pas coutume, se contenter de ces quelques photos. Maintenant connaissant le haut niveau de qualité des titres PC cités un peu plus haut et compte tenu des capacités de la 128 bits de Sony, une bonne utilisation de cette licence prestigieuse est peut-être (enfin) envisageable.

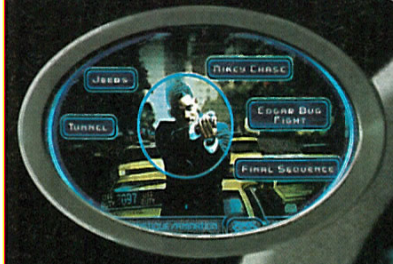


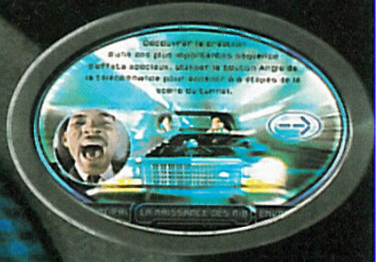
Un titre orienté 100 % dogfight dans l'esprit des productions Star Wars sur PC.

Le côté obscur de la Force

Petite anecdote, il y a quelques semaines on pouvait trouver sur le Net une bande annonce du prochain Star Wars, Episode Two. Il s'agissait en fait d'un faux trailer monté de toute pièce (très efficacement soit dit en passant) par des fans à partir d'images du volet précédent (argh les copyright !), des charges héroïques de BraveHeart (!) du cinquième élément, etc. Apparemment, le père Georges Lucas a moyennement apprécié cette petite plaisanterie pas bien méchante et a intenté un procès contre ces fans impatients et impertinents. C'est aussi ça le côté obscur de la Force. Ah, je viens tout juste d'apprendre que M. Lucas a perdu le procès ! Tout est bien qui finit bien ! Pour fêter cette victoire du prolétariat sur le capitalisme, allez faire un petit tour sur www.theforce.net, avec un peu de chance, le trailer s'y trouve encore... Ce site très complet devrait d'autre part vous permettre de glaner un maximum d'informations sur Episode 2. Hasta siempre commandante !

L'EXTRA DVD





MEN IN BLACK

COMMENTAIRE VIDÉO DE TOMMY LEE JONES ET DE BARRY SONNENFELD

ÉTUDE MULTI ANGLE DE L'ANIMATION DES PERSONNAGES ET DE LA SCÈNE DU TUNNEL

ATELIER DE MONTAGE: DEVENEZ VOUS-MÊME RÉALISATEUR

DOCUMENTAIRE MIB

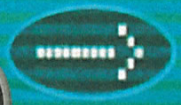
COMPARAISON FILM/STORYBOARD

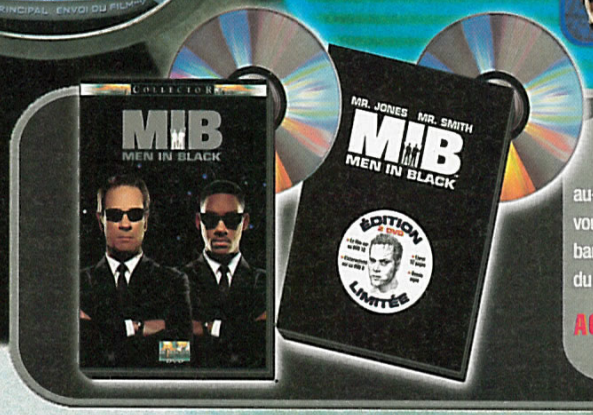
SCÈNES ALTERNATIVES

TEASER DE MIB 2

DESSINS PRÉPARATOIRES

MENU PRINICIPAL »





WARNING

au-delà de cette limite vous franchissez les barrières extra-interactives du DVD MIB

ACCÈS EXTRA-ILLIMITÉ

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

DVD VIDEO

www.mibdvd.com

THEME PARK WORLD

DISNEYLAND VIRTUEL

Editeur : Electronic Arts - Développeur : Bullfrog

Disponible en novembre 2000

Confidence pour confidence, j'ai une sainte horreur des parcs d'attractions. En fait, quand j'étais plus jeune, à chaque fois que j'allais dans les fêtes foraines avec des potes, ils me forçaient à les suivre dans les montagnes russes : « Tu vas voir Jean, c'est marrant et si tu viens pas avec nous, on ne te parle plus, tafiole » (l'argument qui tue !). Résultat, je montais avec eux et, à la fin, je gerbais sur mes pompes ! Enfin, tout ça pour dire que l'annonce de Theme Park World sur PlayStation 2 m'a remémoré de bien mauvais souvenirs. Comme sur PC et sur PlayStation, le titre de Bullfrog (Populos, PowerMonger, Magic Carpet) vous propose de créer et de gérer de A à Z le parc d'attractions métaphysique... enfin le parc d'attractions de vos rêves si vous préférez. Vous contrôlez absolument tout : l'implantation des manèges (on dispose d'un vaste choix d'options), leur entretien, l'optimisation des emplacements (le but du jeu consiste quand même à être le plus rentable possible), le nettoyage du parc, le flux des visiteurs ainsi que toutes les activités annexes (sécurité, snake, etc.). Outre un relookage 128 bits de rigueur, on note dans le contenu quelques petits plus par rapport à la version 32 bits. Dorénavant, le jeu prend en compte l'évolution et l'influence des conditions climatiques, de nouvelles attractions toujours plus délirantes ont fait leur apparition. Par ailleurs, toute la partie gestion et économique a été améliorée et on nous promet que les scripts d'Intelligence Artificielle des visiteurs seront plus sophistiqués. Logiquement, les amateurs de gestion économique un peu atypique devraient y trouver leur compte.

F1 RACING CHAMPIONSHIP

ENCORE ET ENCORE

Editeur : Ubi Soft - Développeur : Ubi Soft

Disponibilité non communiquée

Non, non, non, vous n'y échapperez pas ! Il va falloir vous y faire. L'arrivée d'une nouvelle machine, c'est l'occasion rêvée pour les éditeurs de nous resservir l'une des valeurs sûres du marché vidéo-ludique, on veut bien sûr parler des jeux de Formule 1. Après EA Sports (F1 2001), Sony (Formula One 2000), tintintin, voici Ubi Soft et son F1 Racing Championship. Si ce titre ne nous avait pas vraiment fait forte impression lors de sa présentation furtive au salon de l'E3, en revanche, les nouvelles photos envoyées par Ubi nous ont rassurés quant au potentiel de ce produit... tout du moins graphiquement. F1 Racing Championship propose, en effet, un niveau de détail tout bonnement hallucinant : on peut apercevoir les pilotes recevoir leurs dernières instructions avant la course, les mécanos qui effectuent les réglages de dernière minute, le public s'agiter dans les gradins... Bref, l'environnement graphique semble particulièrement vivant. Concernant les modes de jeu, pour le moment, le mystère plane. Mais bon, nul besoin d'éventrer un innocent petit agneau et de lire dans ses entrailles pour deviner que cet énième jeu de F1 sera doté d'un mode Championnat (reprenant la saison 99, sorry), de courses simples et d'un mode Entraînement. Comme on est « un peu » gavé et qu'un lifting technologique ne suffit pas toujours à relancer l'intérêt des joueurs, deux ou trois petites nouveautés, en plus d'une conduite hyper-réaliste, seraient les bienvenues, genre des scénarios reprenant les évènements marquants de la saison 99, un vrai mode Carrière ou encore des rivaux à battre pendant les courses (comme dans TOCA WTC). Voilà, messieurs les développeurs, la balle est dans votre camp.

Des monoplaces parfaitement modélisées. Encore heureux !

On va voir si vous avez les épaules assez larges.

3 places de pilote de Rallye en jeu.

Vous avez entre 18 et 25 ans, garçon ou fille,
vous avez votre permis de conduire, vous voulez devenir pilote de Rallye,
alors tentez votre chance.
Renseignements : 01 44 30 24 00 - www.ffsa.org - 3615 FFSA (2,23 F/mn).

RALLYE JEUNES FFSA PEUGEOT

FÉDÉRATION FRANÇAISE FFSA DU SPORT AUTOMOBILE

EUROSPORT FRANCE

TOTAL

MICHELIN

Echappement

ineris

PEUGEOT

Avec la participation de

Par Jean Santoni

READY 2 RUMBLE ROUND 2

GET IN THE RING !

Editeur : Infogrames/Midway - Développeur : View Point (U.S.A.) - Disponible en novembre 2000

3DO importe enfin Might and Magic, bien connu du monde PC, sur PlayStation. Pour commencer léger, Crusaders of Might and Magic sera donc un titre d'action teinté jeu de rôle.

Un poids lourd...

Ready 2 Rumble devra faire face à un concurrent de poids. On veut bien évidemment parler de Knock Out Kings 2001 d'EA Sports qui s'annonce tout simplement fantastique. Nettement plus orientée simulation que le titre de View Point, cette édition 128 bits proposera aux joueurs d'incarner les figures emblématiques du noble art (Muhammad Ali, Julio Caesar Chavez, Joe Frazie, on compte sur une bonne trentaine de boxeurs), les développeurs conscients des faiblesses des deux précédents volets (la jouabilité a toujours été un peu lourde) ont d'autre part mis au point un nouveau système de gestion des coups baptisé Dynamic Punch. Comme son nom le sous-entend allégrement, ce procédé made in EA permettra d'enchaîner les coups beaucoup plus rapidement et de construire des enchaînements sans le moindre temps de latence. Ce titre semble en outre bénéficier d'une réalisation graphique tirant parti des capacités de « l'Emotion Engine ». On croise les doigts pour que ce ne soit pas du pipo (comme on dit chez nous, les photos ne rendent pas les coups) et que cette édition 2001 ne se contente pas d'un simple lifting.

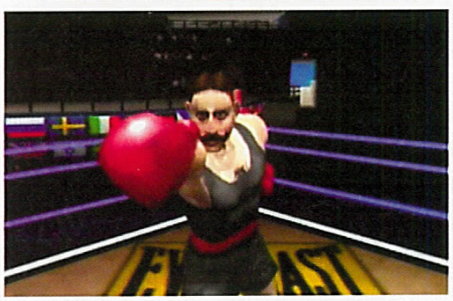
Un feeling 100 % arcade pour ce jeu de boxe, contrairement à KO Kings 2001 d'EA Sports.

Difficile de parler de Ready 2 Rumble 2 sans évoquer le premier volet et donc la concurrence. Si sur PlayStation, ce jeu de boxe 100 % arcade n'a pas du tout retenu l'attention des joueurs, en revanche, sur Dreamcast (Sega), il a connu un succès retentissant grâce à sa réalisation spectaculaire, à son humour (personnages bien délirants, animations faciales à mourir de rire) et une jouabilité au top. Pour la défense de la version Play, il ne faut pas oublier que le soft avait été conçu à l'origine pour la Dreamcast. Convertir un jeu 128 bits sur 32 bits, c'est toujours un peu casse-gueule. Enfin, tout ça pour dire que ce titre de View Point fait incontestablement partie de ces productions qui ont permis à la console 128 bits de Sega de sortir un peu de sa torpeur sur le marché européen et que cette suite sur PlayStation 2 devrait en toute logique nous en mettre plein la vue !

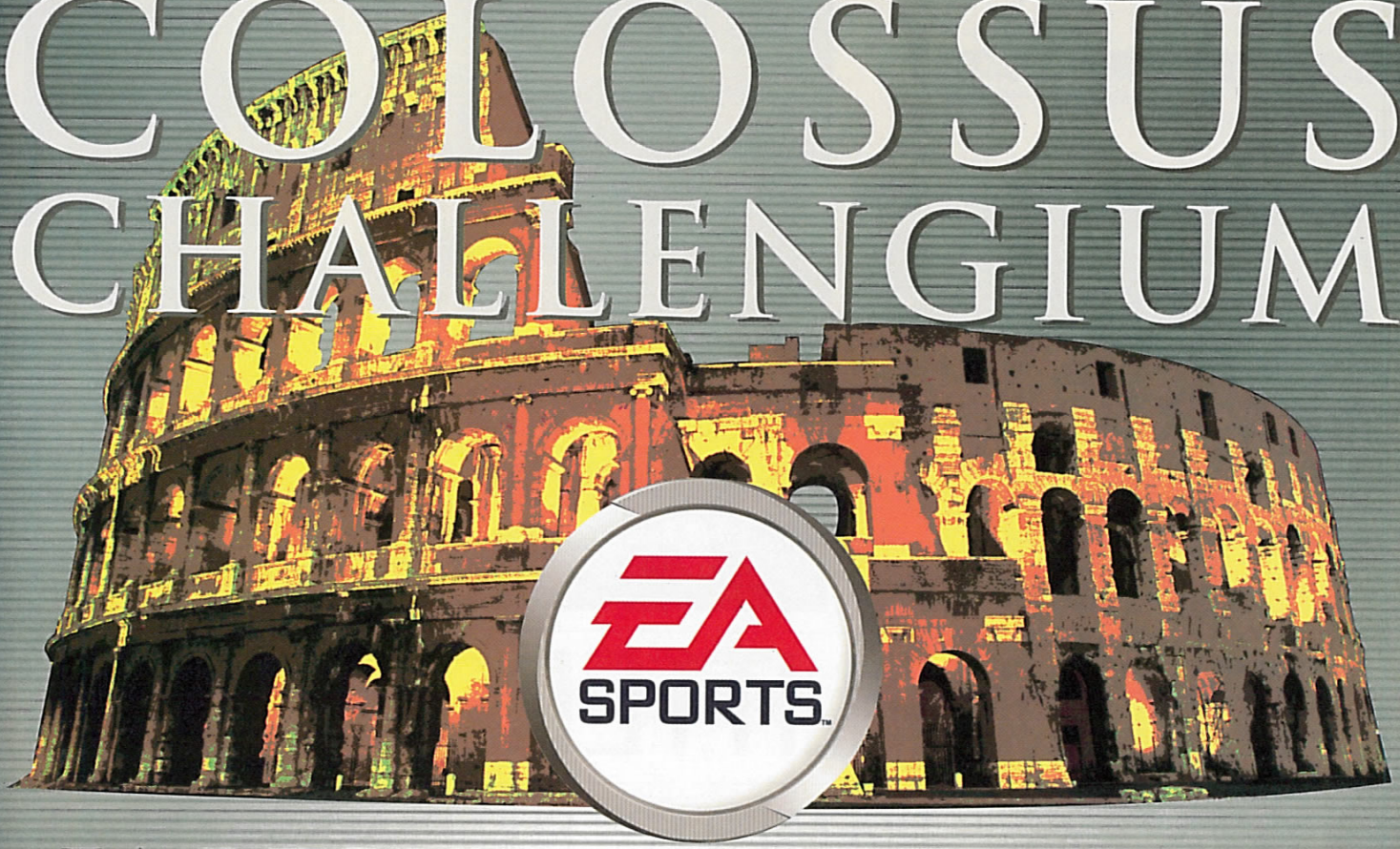
I'M BAD !

Pour le moment, Infogrames et Midway restent assez discrets. Peu de précision sur le contenu du jeu (on évoque vaguement un mode Training plus complet et un nouveau système d'évolution en championnat), pas de version jouable à se mettre sous la dent... Heureusement, en cherchant bien, on peut trouver deux ou trois petits films montrant les boxeurs en action. Mouvements vifs et coulés, modélisation des boxeurs impeccable (aucun polygone apparent au jonction des articulations), visages qui se déforment en temps réel sous les coups, mimiques faciales... A priori, on retrouvera dans cette suite toutes les caractéristiques techniques qui ont contribué au succès du premier opus... en plus sophistiquées. D'autre part, on sait que les développeurs ont complètement revu le système d'esquive ainsi que les routines d'Intelligence Artificielle des boxeurs. Enfin, on pourra cette fois-ci acculer l'adversaire dans les cordes et contrer les coups spéciaux. Voilà l'article pourrait s'arrêter là, mais comme on est super-fort, on a réussi à glaner une petite info pas piqué des vers : Michael Jackson a tellement apprécié le premier volet, qu'il a carrément demandé à l'équipe de View Point d'être intégré dans cette suite. Evidemment, il fallait être cinglé pour refuser une telle offre ! Michael Jackson fera donc bien partie de la liste des boxeurs ! Une bonne nouvelle pour les fans du chanteur mais aussi pour ses détracteurs puisqu'on pourra le rouer de coups ! Le pied !

Le mode Championnat devrait normalement être moins simpliste que dans le premier volet.



COLOSSUS CHALLENGIUM



EA RECRUTE GLADIATEURS POUR SES PROCHAINS JEUX

PlayStation.2

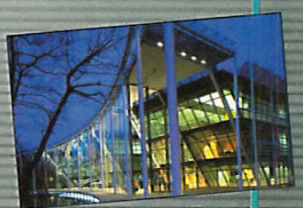
Défi : maîtriser avant tout le monde les nouveaux jeux EA SPORTS et EA GAMES sur PlayStation®2.

DATE ET LIEU DE L'ÉPREUVE

siège d'Electronic Arts Europe près de Londres du 19 au 21 octobre, réservez ces dates !
Ce jeu est ouvert à tous les résidents européens.

PRIMES *

7 d'entre vous s'envoleront pour le Royaume Uni avec un(e) ami(e), pour visiter notre siège et remporter une console PlayStation®2 et 3 jeux Electronic Arts.
25 autres recevront en avant-première, à domicile, 2 jeux Electronic Arts pour PlayStation®2.



INSCRIPTION **

si vous avez l'esprit gladiateur, plus de 18 ans et un passeport ou une carte d'identité valide, engagez-vous avant le **9 octobre** 2000 minuit au **08 92 68 80 65** ou sur **http://testers.ea.com**

SÉLECTION

les gagnants seront désignés par tirage au sort le 11 octobre 2000 (parmi tous les participants européens) et informés immédiatement par téléphone ou courrier électronique.

Pour en savoir plus sur tous les nouveaux jeux EA SPORTS et EA GAMES, rendez-vous sur **europe.ea.com**

Jeu gratuit sans obligation d'achat jusqu'au 9 octobre 2000.

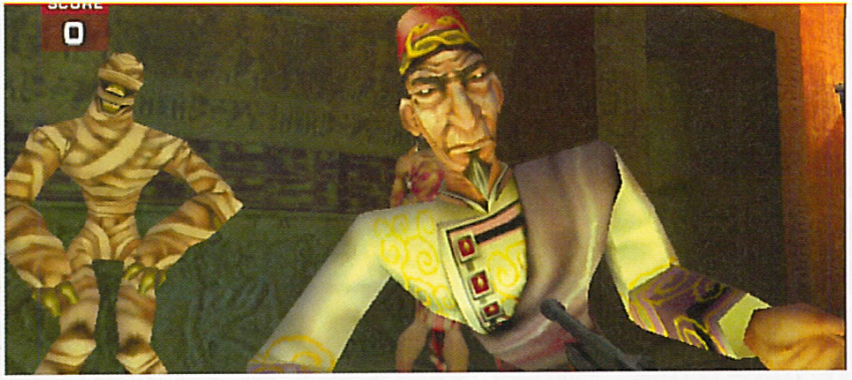
* Pour les candidats français : séjour sur la base de 2 billets d'avion A/R Paris-Londres + transferts siège Electronic Arts + 2 nuits par personne en chambre double, catégorie supérieure en pension complète valeur commerciale 8000 F TTC / console PlayStation®2 - valeur commerciale 2990F TTC / jeux Electronic Arts pour PlayStation®2 - valeur commerciale unitaire entre 399 F TTC et 449 F TTC.

** Règlement complet du jeu disponible à l'adresse du site ou du jeu, remboursement de l'appel sur la base de 2 minutes soit 4,42 F (2,21F/minute) ou remboursement de la connexion internet d'inscription sur la base de 6 minutes soit 1,38F (tarif local 0,23F/minute) et/ou remboursement du timbre au tarif lent en vigueur sur demande écrite à EA Testers BP 1215 - 69611 VILLEURBANNE cedex avant le 9 octobre minuit.

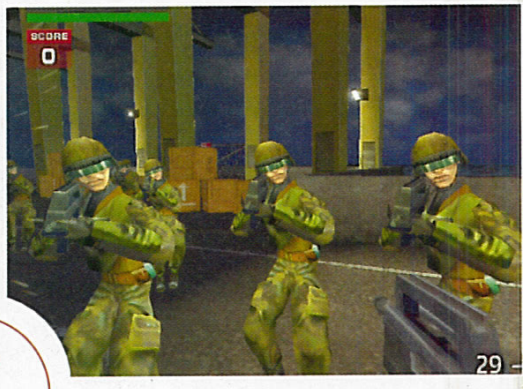
EA SPORTS, le logo EA SPORTS, EA GAMES et le logo EA GAMES sont les marques commerciales de Electronic Arts Inc. aux États Unis et/ou d'autres pays. Tous droits réservés.
PlayStation®2 est une marque commerciale déposée et la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif.

ELECTRONIC ARTS™

391 974 748 RCS LYON



Le moteur du jeu, grâce à la puissance de calcul de la machine, peu afficher des ennemis très nombreux à l'écran sans peiner.



TIME SPLITTERS

PREMIER FPS SUR PLAYSTATION 2 !

Editeur : Eidos - Développeur : Free Radical Design (UK)

Disponible en novembre 2000

Time Splitters fait partie depuis longtemps du « line-up » de sorties de la PlayStation 2. Un titre dont nous savions très peu de choses jusqu'à ce qu'on vienne aimablement nous le présenter !

Un design très cartoon pour ce Time Splitters, heureusement supporté par de très bonnes animations.

Oui, nous sommes toujours la dernière roue du carrosse. Oui, ce n'est pas normal que nous ayons toujours à attendre plus que le reste du monde avant de poser nos mains fébriles sur les dernières technologies en matière de jeu vidéo. Oui, Sony nous a surpris en annonçant le retard de la sortie de la nouvelle PlayStation. Mais voyons désormais le bon côté des choses : au moins, nous aurons plus de titres à la sortie de la machine que nos amis japonais ! Et parmi eux, on trouve Time Splitters, titre se proposant d'incarner le premier représentant d'un genre très à la mode : le First Person Shooter ou Quake-like pour les adeptes.

AMBIANCE SÉRIE Z

Loin des Quake noirâtres et autres Half-Life réalistes sur lesquels nos confrères Pcistes n'ont jamais taris d'éloges, Time Splitters prend le parti d'une ambiance variée, variable, ni trop sérieuse, ni trop comique. Chaque niveau reprend un thème cher au cinéma de seconde zone : horreur, science-fiction, gothique, policier… le tout sur une échelle de temps allant de 1935 à 2035. Du coup, pas de grand héros pré-défini, ni même d'armes ou de décors au design figé. Vous aurez le choix, d'époque en époque, entre deux personnages, l'un féminin, l'autre masculin, caricature des aventuriers de leur temps. De même, l'ensemble des monstres, des décors et des armes disponibles changera à chaque niveau. Divisés en stages, ceux-ci ne gardent qu'une constante : les Time Splitters, race alienoïde qui manipule l'humanité depuis des siècles. Les aventuriers que vous allez pousser au massacre ont attiré leur attention, nécessitant de leur part des mesures extrêmes… Rien de bien révolutionnaire niveau scénario donc, d'autant que le jeu se veut ultra-rapide et 100 % action. Seul véritable avantage du mode Aventure par rapport à ce que nous avons pu goûter jusqu'à présent en matière de FPS, la possibilité de jouer à deux en coopératif.

MULTIJOUEURS MON AMOUR

L'autre intérêt de Time Splitters, c'est bien entendu le mode Multijoueurs. Un à quatre adversaires pourront en effet se livrer à des batailles endiablées, suivant des règles différentes : deathmatch simple, capture de drapeau, protect and escort (un camp pour protéger un objectif, l'autre pour l'attaquer), bref, de quoi s'amuser d'autant qu'un éditeur de niveaux sera dispo dans le jeu ! Facile à utiliser, les cartes que vous créerez, prennent en outre très peu de place sur la carte mémoire. Enfin, pour finir sur le côté technique : Time Splitters se défend. La version que nous avons essayée manquait clairement de polissage, mais si elle n'était pas extraordinaire graphiquement, elle se révèle en revanche impressionnante au niveau de l'animation. Rapide, fluide, et ce, même avec une dizaine d'ennemis à l'écran : voilà un titre qui risque d'être un bon défouloir pour les fans de flingouse survoltée !

Les nouveaux développeurs PS2

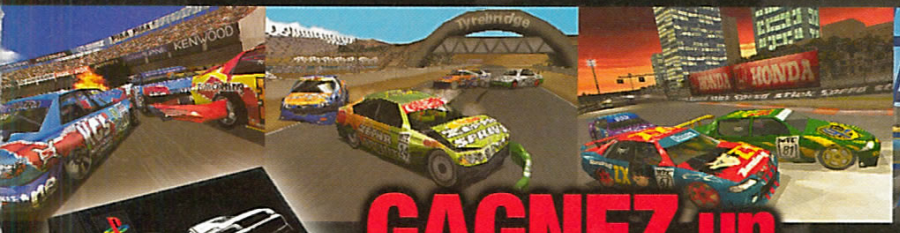
Avec la PlayStation 2 de nouvelles structures de développement voient le jour. En d'autres termes, certaines petites structures tentent leur chance, face aux mastodontes du jeu vidéo présents depuis de nombreuses années. L'intérêt de tout cela : l'arrivée d'idées neuves. Alors que les « majors » du jeu vidéo ne prennent désormais quasiment aucun risque ce qui nous amènera à l'asphyxie, les petits nouveaux devraient quant à eux tenter de faire original afin de séduire un public avide d'innovations et d'idées en tout genre. Aujourd'hui, mieux vaut avoir de bonnes idées que de bonnes notions de programmation pour faire un jeu de qualité. Certains éditeurs devraient essayer de le comprendre. Sur le Net : www.freeradicaldesign.com (une véritable curiosité…)

TOCA World Touring Cars™

SUBARU · FIAT · RENAULT · VOLVO · TVR · HOLDEN

PILOTAGE DE CHOC

Besoin de bouger ? Soif de gloire ? Pensez TOCA World Touring Cars.™
De Suzuka à Laguna Seca, faites le tour du monde grâce à la plus authentique des courses de contact sur asphalte. 23 circuits réels sur 5 continents. Plus de 40 modèles de voitures différents dont 14 en simultané pour un maximum d'adrénaline.



GAGNEZ un ALFA *Spider*

et de nombreux autres lots

"Mission réussie pour Codemasters, et de très loin!" Play Power

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com

Jeu concours gratuit et sans obligation d'achat. Règlement complet disponible à l'adresse du concours. Bulletin de participation disponible dans la boite du jeu ou à l'adresse du jeu: Concours Codemasters TOCA World Touring Cars™, BP 1215, 69611 VILLEURBANNE Cedex, France

©2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks of Codemasters Limited. "World Touring Cars"™ is a trademark of Codemasters. "TOCA"™ is a registered trademark of TOCA Limited used under licence. "PlayStation" and the PlayStation logo are registered trademark symbols of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners." Le Génie du Jeu

Par Dave Martinyuk

SHADOWS OF MEMORIES

Editeur : Konami - Développeur : Konami (Japon)

Disponible en 2001

AVENTURE ET EXCELLENCE GRAPHIQUE

Auparavant appelé Shadow of Destiny, Shadow of Memories, que l'on peut traduire sans trop se tromper par « l'ombre des souvenirs » (un joli titre), nous fait profiter ici de nouvelles images. L'occasion, pour nous, de vous les faire partager…

Admirer des photos, c'est bien. Les accompagner d'un petit texte d'explication, c'est encore mieux. Car dans SoM, les zones d'ombre sont nombreuses. Les précisions qui suivent vont vous permettre d'y voir plus clair dans cette histoire où, croyez-moi, peu de choses le sont, au premier abord… Premier élément à savoir : vous êtes mort. Croyez-le ou non, le héros du jeu, un certain Eike Kusch (le beau blond, sur les photos), se fait assassiner dès les premières minutes. Si jeune, si beau et déjà il nous quitte… L'intrigue et l'intérêt du jeu reposent sur cette première action, brutale, et ouvre la voie à de multiples possibilités. Un personnage mystérieux « ressuscite » Eike. Mieux : il lui offre la possibilité de voyager dans le temps pour modifier sa destinée. L'offre est plus que tentante : elle est unique. Vous la saisissez à bras le corps, bien entendu, et c'est à partir de là que l'Aventure avec un grand A commence. Mener une enquête sur sa propre mort… Avouez que le concept est original.

Je ne connais pas de joueur qui soit blasé par des graphismes de cette qualité-là.

AVANT TOUT, LE PLAISIR DES YEUX

Les époques auxquelles vous avez accès dans SoM ne sont pas infinies. Le XXe siècle semble être bien couvert, mais il y a plus intéressant, plus dépaysant en tout cas, avec le XVIe siècle, qui vous réservera sans doute bien des surprises. Votre voyage dans le temps n'est pas une partie de plaisir. Vous y êtes autant spectateur qu'acteur et il vous faut découvrir et interroger les bonnes personnes pour comprendre ce qui vous est arrivé dans le présent et ce afin d'éviter que cela ne se (re)produise, bien sûr. Le temps qui vous est imparti n'est pas infini, aussi vaudrait-il mieux pour vous détenir certains talents de détective. Ou bien de psychologue. Les personnages et les décors de SoM sont une merveille pour la vue. Il suffit de jeter un coup d'œil sur les photos qui ornent ces pages pour s'en convaincre. Il va falloir s'y habituer, avec le temps et l'arrivée de la PS2, les jeux vont devenir de plus en plus impressionnants. Il ne faut pas se laisser aveugler par la seule qualité de l'apparat, bien sûr, mais avouez que lorsqu'on s'imagine en train de jouer à un jeu pareil, avec des personnages qui bougent, parlent, interagissent entre eux… eh bien admettez que c'est le rêve ! Ce dernier est tangible, il existe, mais il faudra encore attendre quelques longs mois avant de pouvoir le toucher du doigt. C'est souvent comme ça, avec les plus belles choses…

Et pour de vrai ?

Le concept de voyage dans le temps, ce n'est pas seulement le roman d'Herbert George Wells ou encore le « Retour vers le Futur » de Zemeckis. Ce sont aussi des théories scientifiques très sérieuses et des études tout à fait objectives. En fait, si le voyage dans le temps est impossible, la raison n'en a pas encore été découverte. Ce qui nous laisse penser qu'il y a de l'espoir… Les théories en vogue s'accordent toutefois à dire que le voyage dans le temps, dans l'état actuel de nos connaissances, coûterait cher, très cher. Il faudrait maîtriser une énergie fantastique, quelque chose comme un quadrillion (1, suivi de 15 zéros) de fois l'énergie que l'on arrive à atteindre de nos jours avec le plus puissant des accélérateurs de particules. Et cela pour une toute petite ouverture, un petit passage vers le passé, une fois… En imaginant une civilisation hyper-avancée, la physique théorique permet d'aller très loin et d'imaginer que la théorie de la Relativité d'Einstein (énergie, matière et 5e dimension) puisse un jour être vérifiée. Et à tous ceux qui affirment que le voyage dans le temps est impossible, il y a encore la théorie des univers parallèles.

FORFAITS INTERNET

120 HEURES GRATUITES

GARE À LA CRAMPE DU DOIGT

Forfait ~~10H~~ 20H

49F/mois*

Forfait ~~20H~~ 30H

69F/mois*

ACCÈS INTERNET
+ COMMUNICATIONS INCLUSES
7j/7 - 24h/24

SI QUELQU'UN A PRIS LE CD AVANT VOUS, TÉLÉPHONEZ AU

0 826 800 101

(0,99F TTC/mn)

A l'occasion des JO, Net-Up vous donne l'opportunité de devenir un athlète du doigt en vous offrant 120 heures d'internet gratuites*, communications comprises !
Découvrez sur le CD-Rom kit de connexion les forfaits Internet tout compris Net-Up à partir de seulement 49F/mois, communications comprises. Vous pourrez profiter pendant un an de 10 heures/mois supplémentaires de connexion gratuite.

Encourager les athlètes de l'Equipe de France Olympique en leur envoyant des e-mails, et vous rapprocher ainsi de la plus grande réunion sportive du monde.

L'EQUIPE DE FRANCE
Licencié Officiel

Net-Up
www.net-up.com

L'internet qui a tout compris.

*Sur 12 mois, accès et communications téléphoniques incluses pour tout abonnement à l'un des forfaits Internet Net-Up 10H ou 20H. Net-Up vous offre 120H de communications Internet par tranche fixe de 10H par mois (au-delà : 19 cts/mn) pour toute souscription avant le 02/02/2001. Offre réservée aux nouveaux abonnés et non cumulable avec d'autres promotions. Log Global Services - SA au capital de 5.000.000 FF - RCS Marseille B 418 816 179 - Net-Up est une marque du groupe AVENIR TELECOM - Marque et logo déposés.

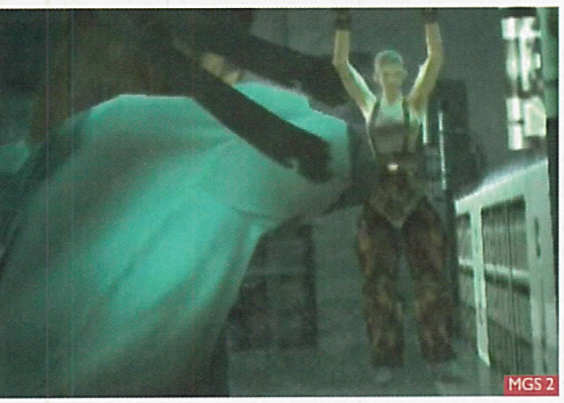
Par Julien Chièze

PS2 UN TOURBILLON DE NOUVEAUTÉS

La PlayStation 2, ce n'est pas seulement des nouveaux jeux. Ce sont aussi de nouveaux accessoires, et quelques infos comme on les aime. Bref, si vous voulez tout savoir de votre prochaine console, pour comprendre pourquoi elle changera à terme votre façon de jouer et de vos divertir, voici quelques informations qui vous permettront d'être au fait de l'actualité.

Munch's Odyssee sera peut-être l'un des titres les plus surprenants de la PS2 en 2001.

L'attente ne constitue-t-elle pas le plus beau moment avant la délivrance ? Un instant éprouvant certes mais aussi fait d'excitation, voire parfois d'illusions. Si les idées que l'on se fait de quelque chose se révèlent rarement décevantes, une fois concrétisée, la situation perd souvent de sa saveur. Mouais, enfin, ne m'en voulez pas si je vous prends gentiment la tête avec mes théories zen à deux balles, mais avec le report de la PlayStation 2 au 24 novembre, eh bien, il fallait bien trouver un moyen de faire passer la pilule. Amère, la pilule, mais que serait la vie sans ces déceptions ponctuelles annonciatrices de futurs radieux ? Oh le lourd, je sais, je sais. Bon, tout ça pour dire que vous n'êtes pas les seuls à attendre la PlayStation 2. Développeurs, accessoiristes, tout ce petit monde est déjà prêt à se ruer à l'assaut de la belle. Qu'attendez-vous ? En route pour un petit tour d'horizon des à-côtés de la Play 2. Lumière…



METAL GEAR SOLID 2 À L'HEURE DU DVD

Nous vous en parlions déjà, dans le numéro précédent, le DVD promotionnel de Metal Gear Solid 2 est sorti le 10 juillet dernier au Japon. Dans l'écrin tant convoité se trouvait donc la fameuse vidéo présentée lors de l'E3 (salon de mai dernier), plus un making-of du salon où certains d'entre nous font d'ailleurs de furtives apparitions, sympa. Alors oui nous l'avons rapatrié illico presto, oui, nous avons feuilleté le mini-booklet truffé de superbes esquisses de Yoji Shinkawa (character designer), et oui, nous avons admiré la vidéo plus d'une cinquantaine de fois ! Bon, pas d'affilée, je vous rassure, mais quand même à raison de 9 minutes top chrono la séance, bah ça nous fait plus de 7 heures passées devant la présentation de ce qui s'annonce comme l'événement de la fin 2001 ! Puisqu'il paraît que le plaisir n'est bon que lorsqu'il est partagé, nous vous offrons quelques nouvelles images inédites du chef-d'œuvre de Hideo Kojima. Et dire qu'il ne s'agit que d'un « simple » DVD promotionnel, que l'attente sera longue !

DES CÂBLES À LA QUALITÉ MONSTRUEUSE

Pour les heureux possesseurs d'installation hi-fi haut de gamme ou ceux qui ambitionnent de se monter un véritable Home Cinema, le nom de Monster Cable n'aura rien d'étranger. Pour les non-initiés, derrière cet-

te société à l'appellation bien barbare se dissimule l'un des maîtres en matière de raccordement aussi bien audio que vidéo. Une référence, en somme. Pourquoi aborder le sujet ? Eh bien, tout simplement car Monster Cable a eu l'excellente idée de développer une gamme de divers produits dédiés à la PlayStation 2 ! Alors, bien évidemment, si j'évoque le cas du GameLink 200 AV Cables, du LightWave 100 Fiber Optic et autre GameLink 300 S-Video AV Cable, certains auront vite fait de déguerpir. Ainsi, pour synthétiser l'ensemble, il s'agit à chaque fois de câbles blindés (pour éviter les interférences et les sources parasites) généralement en fibre optique et plaqués or afin de vous faire profiter, par exemple, du son DTS ou Dolby Digital, ainsi que d'images au piqué unique. En prime, l'adresse du site de Monster Cable, afin que les férus de haute technologie puissent déjà prévoir leurs courses et ainsi exploiter pleinement les qualités audio/vidéo de leur future PlayStation 2. http://www.monstercable.com/monster_game/MonsterGame.html

INTERTRAX², ACCESSOIRE VIRTUEL ?

InterTrax²

Présenté lors du Siggraph 2000 (un salon professionnel où sont présentées les toutes dernières prouesses utilisant la technologie numérique), l'InterTrax² développé par InterSense a suscité beaucoup d'interrogations. Résumé de la situation. L'InterTrax² est un casque ultra-léger disposant d'un petit écran placé devant vos yeux. Pour les connaisseurs, la forme de l'objet n'est pas sans rappeler le Glastron de Sony. Quant à l'utilité d'un tel accessoire, elle est fort simple : accéder à la réalité virtuelle ! Ça y est la boîte de Pandore est ouverte et les fantasmes les plus refoulés semblent instantanément rejaillir. Alors, bien évidemment, l'InterTrax² est une magnifique avancée technique permettant de visualiser en temps réel et à 360° des univers 3D complexes. D'accord, le tout se branche super-facilement sur la PlayStation 2 grâce au port USB, mais le seul petit hic à l'heure actuelle reste qu'aucun jeu n'exploite encore cette « merveilleuse » technologie. Arf ! Enfin en tout cas, désormais les lunettes de réalité virtuelle ultimes sont fonctionnelles, il ne nous reste plus qu'à espérer que les développeurs les plus talentueux se penchent sur la question. Vite, vite…

InterTrax²

POUVOIR DE ZAPPER SANS FIL

La télécommande vue par Saitek

Mesdames et messieurs, la PlayStation 2 n'est pas qu'une console de jeu, elle intègre aussi un lecteur DVD de qualité ! Ouais, super, là, c'est amusant mais avec ces faux airs de scoop, ma phrase n'aura probablement surpris personne. Bon, toutefois dans le sujet DVD/PlayStation 2, il y a tout de même quelque chose d'étonnant. A ce jour, si Sony a pensé fabriquer des cales pour placer la Play 2 à la verticale, le constructeur n'a pas encore sorti de télécommande DVD. En attendant, la lecture des films s'effectue tant bien que mal à l'aide du Dual Shock. Moyennement pratique, il faut l'avouer. Pas de panique pourtant, puisque de nombreux fabricants d'accessoires ont profité de l'occasion pour éditer leur propre gamme de télécommande. En tête, on retrouve InterAct, qui, avec sa DVD Master Remote, devrait calmer son monde pour la modique somme d'environ 140 francs. Cette télécommande ne s'arrête pas à la simple utilisation du lecteur de DVD, elle peut aussi être utilisée pour la télévision. Agréable et facile d'accès puisqu'il suffit de brancher un récepteur sur le port manette et la transmission se fait par infrarouges. Seul inconvénient du système : il faut, à chaque fois, débrancher le récepteur du port manette pour pouvoir connecter un second pad. Un problème résolu par Saitek et Nyko Technologies qui proposent tous deux un récepteur muni d'un second port manette intégré. Look œuf pour l'un ou design Bang & Olufsen, chacun devrait trouver télécommande à son goût.

La télécommande InterAct

MUNCH'S ODDYSEE

Du nouveau du côté des coyotes d'Oddworld Inhabitants, mais pas que du bon. Commençons donc par la relative déception : la sortie de Munch's Oddysee a été repoussée de quelques mois, pour être désormais fixée au second trimestre 2001, pendant l'été prochain donc. Je sais, ce n'est pas facile, mais comprenez que les développeurs ont préféré s'assurer de la qualité de leur titre. Peaufiner au lieu de se presser, dans le fond, on fait pire comme attitude. Ainsi, pour calmer notre impatience, de nouvelles images ont été distribuées, et autant vous dire qu'elles se révèlent plutôt alléchantes. Jeux de lumière sidérants, profondeur de champ, finesse des environnements… si vous aviez la chance de voir l'ensemble s'animer, vous n'en reviendrez pas. Un grand titre qui prend son temps pour mieux nous surprendre ? Ici, nous aurions tendance à apprécier.

Quelques nouveaux éléments sur Munch's Odyssee afin de nous faire patienter...

Munch's Odyssee

Les télécommandes EMS qui sont disponibles actuellement au Japon.

Munch's Odyssee

Des décors extraordinaires pour un jeu repoussé à la mi-2001.

fun radio

En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission **Fun Attitude** *du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux !*

Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania !

Tous les mercredis et samedis
dans tous les Micromania et sur écran géant
un démonstrateur vous permet
de découvrir tous les coups,
toutes les techniques
et toutes les astuces des meilleurs jeux.

MERCREDI 6 SEPTEMBRE & SAMEDI 9 SEPTEMBRE

Derrière ce nom mystérieux se cache la suite des fameux TOCA Touring Car. Après avoir écumé l'Angleterre, les grosses berlines boostées disputent des courses aux quatre coins du monde. Avec 16 concurrents en lice, divers types de compétition, un mode 4 joueurs, plus de 40 véhicules, 23 circuits sur les 5 continents et des tonnes de réglages à affiner, la compétition va être endiablée.

MERCREDI 13 SEPTEMBRE & SAMEDI 16 SEPTEMBRE

Trois ans après la tragédie du 1er volet dans lequel des molécules folles piratatient des organismes sains pour en faire des monstres difformes, Aya Brea reprend du service et fait désormais partie du FBI, et de son antenne spéciale MIST : des énigmes et un scénario poussés, un système de combat ingénieux et facile d'accès.

MERCREDI 20 SEPTEMBRE & SAMEDI 23 SEPTEMBRE

Avec des graphismes époustouflants, Sydney 2000 offre la liste de disciplines la plus complète jamais réalisée dans un jeu vidéo multi sports : modes de jeu variés (Olympique, Arcade et Entraînement), modèles uniques d'athlètes pour les 32 pays, mode de jeu multi-joueurs exaltant supportant huit joueurs en simultané...

MERCREDI 27 SEPTEMBRE & SAMEDI 30 SEPTEMBRE

Une aventure trépidante lancée à pleine vitesse à bord d'un train. Vous incarnerez Jack Morton et vous devrez empêcher un désastre international qui pourrait entraîner un incident nucléaire ! Plus qu'un simple jeu d'aventure, vous devrez résoudre de nombreuses énigmes et puzzles pour pouvoir progresser.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.
* Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. * Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

72 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN
C.Cial Auchan
44230 Saint-Sébastien sur Loire

72 MICROMANIA LE MANS SUD
C.Cial Carrefour
72100 Le Mans

84 MICROMANIA AVIGNON SUD
C.Cial Mistral 7
84000 Avignon

14 MICROMANIA CAEN
C.Cial Mondeville 2
Tél. 02 31 35 62 62 - 14120 Mondeville

59 MICROMANIA VALENCIENNES
C.Cial Auchan Petite Forêt
Tél. 03 27 51 30 73 - 59410 Anzin

06 MICROMANIA ANTIBES
C.Cial Carrefour Antibes - Tél. 04 97 21 16 16
06600 Antibes

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPÉRA
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens - 75002 Paris
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE
Gare Saint-Lazare - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnasse - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière -Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Cial Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Cial St-Quentin - 78000 Saint-Quentin-en-Yvelines
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Cial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes - Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
C. Cial Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Cial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Cial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Cial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 15

93 MICROMANIA PARINOR
C. Cial Parinor - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Cial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Cial Les Arcades - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Cial Belle-Epine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Cial Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Cial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C. Cial Auchan Val de Fontenay - 942120 Fontenay-sous-Bois
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY
C. Cial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Cial Cap 3000 - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Cial Nice-Etoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Cial Carrefour Vitrolles - 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Cial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

NE RESTEZ PAS BLOQUÉ DANS UN JEU !

Retrouvez sur **www.micromania.fr**

- 20000 codes, astuces, soluces.
- La rubrique **SOS JEUX** pour poser vos questions et recevoir l'aide de milliers de Micromanes : déjà plus de 10000 questions/réponses sur plus de 600 jeux.

NOUVEAU !

L'actualité du jeu vidéo en instantané !

CODES ET ASTUCES

Consultez dès maintenant et gratuitement 18000 codes, astuces, soluces !

Profitez **gratuitement** des solutions complètes des tops du moment : Galerians (PSX), Diablo 2 (PC), Ecco Le Dauphin (DC)...

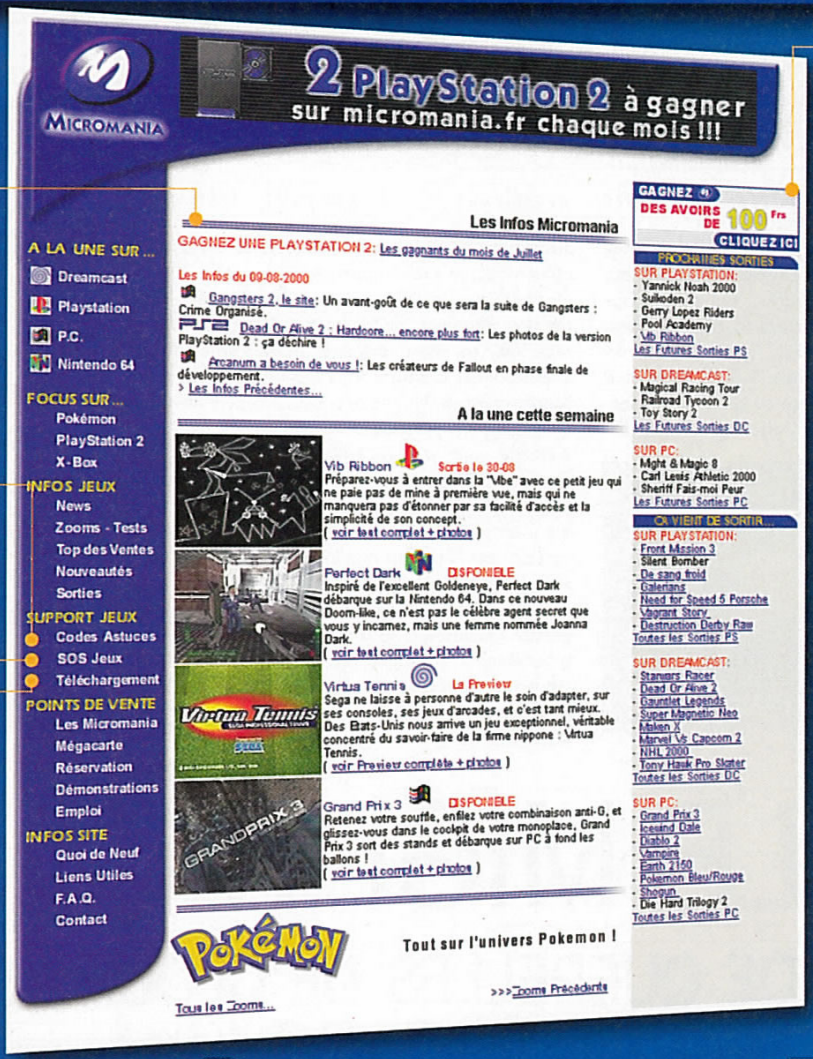
SOS JEUX

Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

TÉLÉCHARGEMENT

Cette rubrique vous propose de télécharger des démos de jeux ou les tous derniers patchs de vos jeux préférés : corrigez ainsi les problèmes de cartes graphiques, fixez les bugs d'affichages et améliorez la qualité d'affichage.

NOUVEAU !



GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

E-NEWS MICROMANIA

Soyez informé **GRATUITEMENT** chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une **e-news** en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

10 PlayStation 2 à gagner !

Pour gagner chaque mois 2 PlayStation 2, c'est simple !

Visitez notre site... et laissez-nous votre e-mail et votre numéro de Mégacarte !

Chaque mois deux Micromanes seront tirés au sort et recevront une PlayStation 2 le jour de sa sortie officielle en France le 24 novembre 2000 !

www.micromania.fr

Le site du n°1 du jeu video

*Jeu gratuit sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Cial Géant La Valentine - 13001 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Cial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille - Tél. 04 95 05 33 45

21 MICROMANIA DIJON
C. Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Cial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Cial Le Polygone - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
C. Cial Auchan Les Trois Fontaines - 45146 St-Jean-de-la-Ruelle Tél. 02 38 22 12 38

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Cial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Cial Semécourt - 57280 Metz-Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
C. Cial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Euralille - RDC - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Cial Villen. d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Cial Place des Halles - 67000 Strasbourg Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Cial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Cial Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Cial St-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS
C. Cial Auchan Chapelle St-Aubin - 72560 La Chapelle St-Aubin Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial St-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Cial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Cial Gd-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

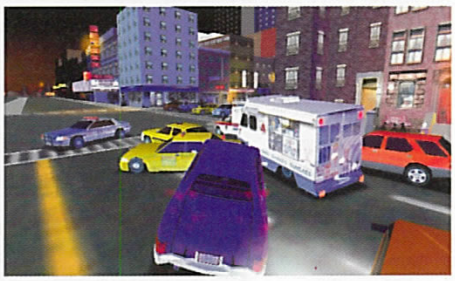
Par Xavier Brun

MIDNIGHT CLUB

CONDUITE DANGEREUSE

Editeur : Take Two Interactive - Développeur : Rockstar (G.B.) - Disponibilité : janvier 99

Le « Midnight Club » est une communauté clandestine (existence réelle) qui organise des « runs » ou rodéos sauvages, dans les rues de grandes villes, au volant de voitures trafiquées. Reprenant ce même principe, le jeu se déroule à New York et à Londres. Pour devenir membre de ce club très fermé, il va falloir épater la galerie en suivant des adversaires de plus en plus redoutables. Chaque fois qu'une course est remportée, un nouveau véhicule plus puissant est débloqué pour la suite de la compétition. Plusieurs modes sont disponibles : Tête-à-tête, Way to Point (passages obligatoires par des check points), Capturer le drapeau et Carrière. Vous l'aurez compris, MC ne propose aucune innovation, seulement un principe ultra-basique de course et d'arcade pure et dure. Avec 1/3 Driver, 1/3 Crazy Taxi et 1/3 Midtown Madness, Midnight Club est un faux cocktail qui manque cruellement de saveur et qui a un goût de trop vu et revu ! En attendant la version test, espérons que les développeurs sauront ajouter la petite touche de fun qui démarquera ce titre des autres productions et ne vous fera pas regretter l'acquisition de la belle console. Même si graphiquement l'ensemble est beau, que la modélisation des véhicules est réussie et que les effets d'ombre et de lumière sont probants, Midnight Club aura sans doute du mal à imposer son concept.



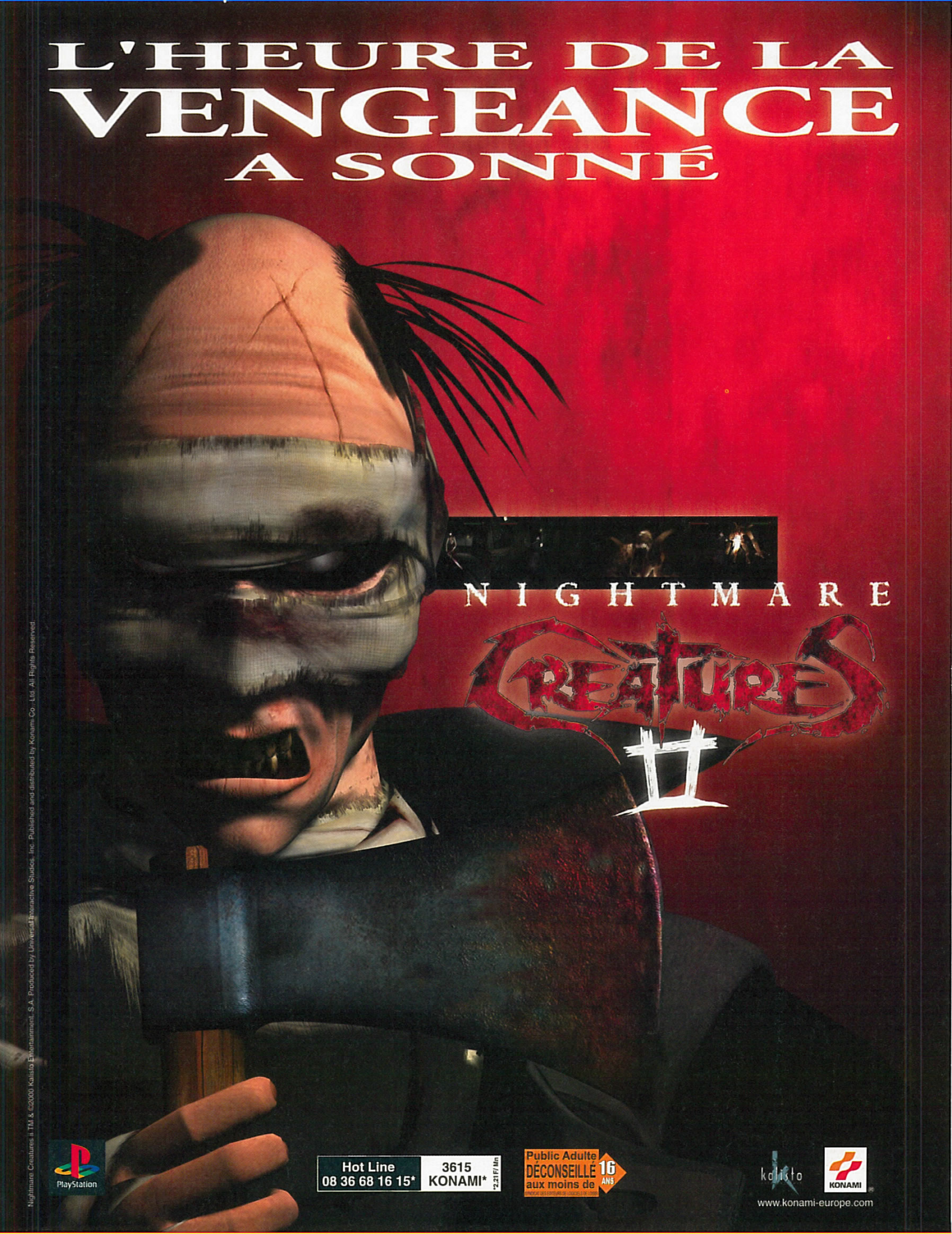
MILLE MIGLIA

UN JEU DE QUERELLES DE CLOCHER

Editeur : Sony C.E. - Développeur : Kung-Fu Games (G.B.) - Disponibilité : Fin septembre 2000

L'histoire des « Mille Miglia » débute en 1921 quand le club automobile de Brescia organise le premier grand prix italien. Devant le succès de cette course, le club automobile de Milan décide de construire l'autodrome de Monza. A partir de 1922, les grands prix ont lieu dans cet autodrome. Ce n'est qu'en 1926 qu'Aymo Maggi organise, par pure vengeance et pour le plus grand bonheur de tous les habitants de Brescia vexés par la situation, une nouvelle course de voitures de sport sur route. Cette course est donc l'épreuve des 1000 miles, sur routes publiques fermées à la circulation entre les villes de Rome et de Brescia. Fangio participa à cette épreuve. Voilà pour l'historique. Le jeu Mille Miglia est la transposition de cette compétition, au volant de plusieurs voitures (Mercedes, Fiat, Ferrari, Porsche…). Tous les modes habituels ont été inclus : Duel, Contre la montre, Arcade et Championnat. Pour le moment, rien ne laisse présager que ce titre passionnera les foules. En dehors de la bonne modélisation des véhicules, les circuits sont pixellisés, il n'y a pas de réglages moteur, ni de déformations. Mille Miglia est un jeu d'arcade pure sans originalité, et qui aura sans doute beaucoup de mal à s'imposer face à une concurrence qui revient en force.

L'HEURE DE LA VENGEANCE A SONNÉ



PlayStation

Hot Line
08 36 68 16 15*
3615 KONAMI*
*2.21F/Mn

Public Adulte
DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS

kalisto

KONAMI

www.konami-europe.com

Nightmare Creatures II TM & ©2000 Kalisto Entertainment, S.A. Produced by Universal Interactive Studios, Inc. Published and distributed by Konami Co., Ltd. All Rights Reserved.

Par Julien Hubert

EVIL DEAD : HAIL TO THE KING

Editeur : THQ - Développeur : Heavy Iron Studios (U.S.)

Disponible en novembre 2000 (US)

ACTION GORE ET MORTS VIVANTS

Evil Dead, film culte de Sam Raimi, sera, des années après, adapté en jeu vidéo. Un jeu d'action gore et débile, en adéquation avec le film.

La tronçonneuse est l'arme favorite d'Ash... Il adore déchiqueter du mort vivant !

Remarquez l'ombre du personnage, particulièrement bien faite.

L'ami Ash, héros torturé des trois films Evil Dead, est de retour pour un quatrième épisode que vous ne découvrirez pas au cinoche, mais sur PlayStation ! L'idée est plutôt bonne, puisque cette série bien gore se prête merveilleusement bien à une adaptation en jeu vidéo, tant elle met en avant des décors glauques, de l'hémoglobine par hectolitres et du charcutage de zombis à la sauce bourrine... Avouez que ça colle bien à la tendance actuelle, à savoir le Survival Horror. Les développeurs du jeu se sont d'ailleurs inspirés de la série des Resident Evil, tout en remaniant quelque peu la formule, évidemment, pour donner à leur bébé quelques originalités qui lui permettraient de se démarquer. Ainsi, commençons par l'aspect technique de la chose, avec des décors qui seront ici en 3D temps réel, ce qui permettra divers mouvements de caméra pour augmenter la tension de certaines scènes ; même si la plupart du temps, les caméras seront fixes (pour faciliter la prise en mains) et placées selon des angles volontairement gênants (pour intensifier le sentiment d'oppression), comme dans Resident Evil. Deuxième point intéressant par rapport aux autres jeux d'horreur : il sera possible de porter une arme dans chaque main (la hache, la tronçonneuse et le fusil à pompe seront les armes de prédilection du héros) et surtout de les utiliser en même temps et en pleine course ! Un élément de jouabilité qui annonce très clairement une orientation action... sans pour autant tomber dans le bête beat'em All, cela dit, puisqu'à la manière d'un Resident Evil, des énigmes et autres casse-tête viendront diversifier le gameplay. On annonce également plus de 45 minutes de scènes intermédiaires (temps réel ou cinématiques), doublées par Bruce Campbell (l'acteur principal des films Evil Dead) himself, pour faire avancer le scénario.

Le jeu devrait être entièrement réalisé en 3D temps réel, mais les développeurs ont préféré tout de même conserver le bon vieux principe des caméras fixes. Les travellings et autres mouvements de caméra serviront à intensifier certains moments-clés du jeu.

PAR DES FANS ET POUR LES FANS !

Ainsi les développeurs de Heavy Iron Studios sont friands de Resident Evil... Mais retenez bien qu'ils sont avant tout de grands admirateurs d'Evil Dead ! C'est pourquoi leur souci premier fut de respecter à 100 % l'esprit si particulier de la série, pour ne pas décevoir les nombreux fans. On retrouvera donc Ash, le héros (qui sera le seul personnage jouable), mais aussi le « bestiaire officiel » (plus de 20 ennemis différents), les décors récurrents des trois épisodes, les armes fétiches du héros, etc. Côté scénario, l'objectif fut tout de même de proposer quelque chose de nouveau, de ne pas reprendre simplement la trame existante, mais au contraire de la prolonger. Hail to the King aura

Sang vingt huit bits ?

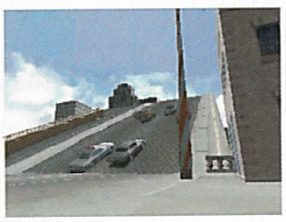
Evil Dead HTTK sortira-t-il sur PlayStation 2 ? A cette question les développeurs nous ont franchement répondu... : « Non ! » Cela dit, une suite serait déjà à l'étude, et cette dernière tournerait très certainement sur la 128 bits de Sony ! Chez Heavy Iron Studios, on ne chôme pas. Espérons désormais que la qualité et le talent seront au rendez-vous.

Les nouveautés en images

Plus efficace que de longs palabres, rien ne vaut une bonne petite liste des principales évolutions de Driver 2, par rapport à son aîné. La qualité des scènes cinématique a fait un bon en avant. Plus détaillées, mieux mises en scènes, elles servent efficacement un scénario riche en rebondissements.

Le système d'arborescence des missions a été abandonné au profit d'un principe plus linéaire. En clair, le jeu est composé de 40 missions, qu'il faut exécuter les unes après les autres.

La topographie des villes est plus variée. Finis les carrefours systématiquement à angle droit : désormais, les virages sont plus variés, ce qui rend la conduite plus riche. De plus, on note l'apparition de véritables échangeurs d'autoroutes, où encore de ponts articulés, qui offrent des possibilités d'action assez marrantes.



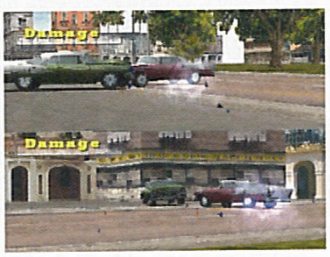
Le trafic urbain s'est enrichi. Il y a deux fois plus de voitures dans les rues et on peut voler n'importe quelle caisse (berline, camions, pick-up, bus, ambulance…).

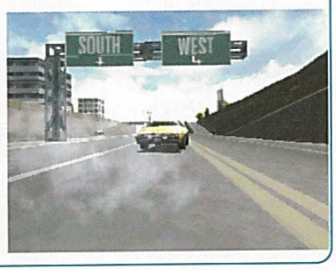
Tanner peut se déplacer à pied dans les rues pour remplir certains objectifs.

Un mode Deux Joueurs est disponible. Il propose des challenges qui se déroulent soit dans les villes complètes (mais sans trafic), soit dans des aires réduites.

Même si le moteur 3D n'a pas changé du tout au tout, on note quand même quelques améliorations : plus de polygones sur les voitures et les décors, et une gestion améliorée des lumières.

Pour plus d'infos : http://www.driver-2.com





j'essaye. Direction le http://babelfish.altavista.com/translate.dyn. Première phrase : « Les villes de Chicago, La Havane (Cuba), Las Vegas, Rio, ont approximativement 20 milles de route et de 150 000 bâtiments et objets chacun. » Hé, pas mal ! Continuons : « En plus des jonctions du modèle 90 des U.S.A. les villes du gestionnaire 2 ont les routes incurvées appropriées […] Quelques zones sections de dispositif de villes des longues de tordre des routes menant à une piste d'emballage réaliste se sentent ». Ouch, là, ça se gâte ! Allez, dernière tentative : « Tanner peut maintenant sortir de la voiture exécutée autour librement […] Puisqu'il y a beaucoup plus grand la variété de véhicule sur la rue Tanner peut maintenant conduire des bus, camions et ainsi de suite. L'équilibre de jeu sera toujours en faveur de piloter cependant avec être fendu autour de 85 % pilotant et 15 % marchant. La vue est semblable au voleur de tombeau avec l'appareil photo derrière… ». Ok, on arrête la casse, c'est la cata' !! Trop pourris les traducteurs automatiques. Pfui, on m'y reprendra plus…

FAISONS SIMPLE

Bon, maintenant que mon expérience à la con a tournée court, essayons de retrouver un peu de sérieux. Par rapport à la version que nous avions découvert lors d'un précédent voyage à Newcastle, dans les locaux de Reflections (voir PlayStation Mag' n°42), celle que nous a amenée Martin s'est avérée « rassurante ». En effet, le jeu commence à ressembler à

Les attitudes des piétons ont gagné en richesse. Ils réagissent un peu mieux à vos écarts de conduite !

quelque chose et l'impression générale qui s'en dégage est plutôt positive. Bon, ok, dans le fond on ne peut pas parler de révolution. Le concept général de Driver 2 reste inchangé et c'est seulement dans les détails que l'on trouve des innovations (voir encadré). Bref, même si cette suite ne bouleverse pas la donne, elle a au moins le mérite de pousser encore plus loin le concept initié par le premier volet. Des graphismes un peu plus fouillés, un système de mission remodelé, des modes de jeu supplémentaires (surtout le Multijoueurs), une action un peu plus riche, pas de doute : Driver 2 va nous faire une nouvelle fois craquer !

Par Grégory Szriftgiser et Xavier Brun

STRIDER 2

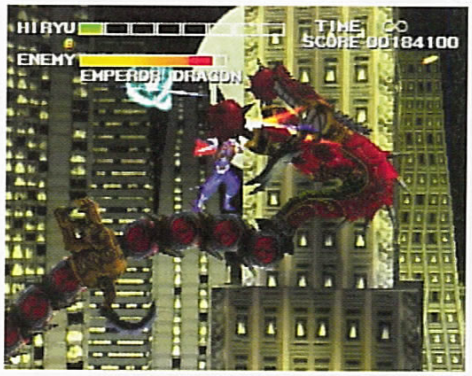
LE RETOUR D'UN ANCÊTRE

Editeur : Virgin I.E. - Développeur : Capcom (Japon) - Disponible en octobre 2000

Ça date d'il y a au moins dix ans… et pourtant le souvenir des heures passées sur ce jeu d'action est encore frais. Strider fait son come-back, contre toute attente, dans sa version originale mais aussi dans un nouvel opus réhaussé techniquement. Le principe en est fort simple : un titre d'action, mixant plate-forme, baston et shoot'em up. Strider n'est autre que le héros que vous incarnerez dans ces deux CD d'action. Armé d'une sorte de sabre et capable de s'accrocher un peu partout, ce chevelu notoire combat comme c'est si souvent le cas des hordes d'ennemis variés, la plupart cybernétiques. Un titre qui ne fait pas dans le subtil, mais dont la recette avait prouvé son efficacité par le passé.

TRADITION ET RENOUVEAU

Le nouvel épisode conserve la forme initiale de l'original. Ce qui change c'est la forme : la réalisation. Armé de la 3D pour ajouter à la profondeur des décors et à la variété des points de vue, ce Strider 2 s'adressera vraisemblablement aux vieux joueurs désireux de retrouver des sensations d'antan. Et pour être sûr qu'ils aient la mémoire bien calée, le jeu offre également un autre CD avec le bon vieux Strider original, avec sa 2D et ses sprites, ses animations 2 étapes et ses couleurs limitées. Et bien honnêtement, ça vaut encore le coup ! Evidemment, si vous n'avez pas connu cette belle époque, cela risque de vous faire rire plus qu'autre chose, mais toujours est-il que voici venir 2 jeux en un, pas prise de tête, au principe simple et éprouvé… Reste à évaluer la qualité exacte du nouvel épisode, ses innovations et sa réactualisation, dans un prochain numéro !



SMUGGLER'S RUN

GENDARMES OU VOLEURS

Editeur : Take Two Interactive - Développeur : Rockstar (G.-B.) - Disponible en novembre 2000

N'en déplaise à certains, Rockstar semble très porté sur la chose et la chose c'est l'arcade. Tout le monde connaît l'expression : « on prend les mêmes et on recommence ». Eh bien, après Midnight Club, je vous le donne en mille, les modes de Smuggler's Run sont : Aller d'un point à un autre, Capturer le drapeau, et Un tête-à-tête pour arriver le premier sur les objectifs. Ici, le but est de livrer des valises de contrebandes (produits nucléaires, fausse monnaie ou explosifs), de devenir riche et le tout sans se faire attraper. Trois environnements assez dépouillés sont proposés pour ce genre de courses-poursuites : désert, forêt et paysage enneigé. Pour ne pas être « under arrest » par les flics (qu'il sera possible d'incarner) ou se faire gauler la marchandise par d'autres contrebandiers, encore moins scrupuleux que vous, la maîtrise du buggy et autre véhicule tout-terrain sera nécessaire. Les réactions des voitures sont une fois de plus peu réalistes et l'intérêt de chaque mission est vite limité. Même si techniquement (textures, lumières, frame-rate 60Hz) le titre semble conforme aux capacités de la PlayStation 2, il n'y a aucune nouveauté et le concept reste basique. Alors « il y a une question qui m'interroge » : si les développeurs n'ont plus assez d'imagination pour concevoir des jeux novateurs, ou un tant soit peu plus intéressants, à quoi bon créer de nouvelles machines !

Les environnements choisis nécessitent l'utilisation de buggy.

Par Gregory Szriftgiser

INCREDIBLE CRISIS

Editeur : Virgin - Développeur : Polygon Magic (Japon)

Disponible en octobre 2000

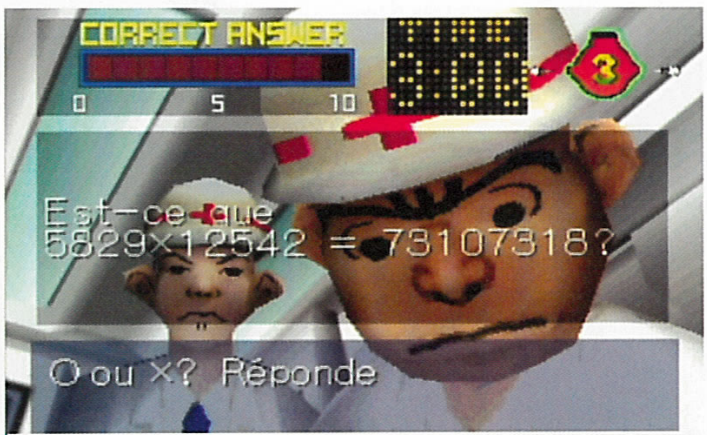
SUPER-DÉBILE, SUPER-FUN !

Virgin par ce titre répond aux attentes des joueurs aux goûts multiples : courses, action, aventure...

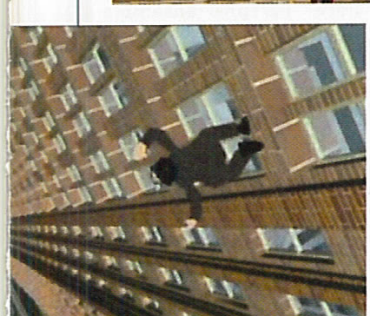
Incredible Crisis, c'est l'histoire de Taneo, honnête travailleur japonais qui désire entrer chez lui après une dure journée de travail. Développé au Japon comme on filme une série Z, Incredible Crisis fait un peu figure de jeu vidéo « indépendant », dans lequel les développeurs se lâchent et fourrent toutes les idées les plus débiles qui puissent germer dans leur esprit… et le résultat est drôle, agréable et surprenant.

LA LOI DE MURPHY

Le pauvre Taneo semble poursuivi par la loi de Murphy, loi dont le principe se résume fort simplement à considérer que lorsque les choses vont mal, elles ne peuvent qu'empirer. Sitôt la sonnerie annonçant la fin de la journée, le voilà pris d'assaut par une énorme boule décrochée de son piédestal. Il faudra l'éviter, puis, après une chute obligée, tenter de s'accrocher à un drapeau, chuter à nouveau pour finalement se retrouver dans une ambulance, assené de questions auxquelles il faut répondre correctement, puis, alors que le brancard s'en échappe, tenter de survivre au trafic et aux divers obstacles, etc. Incredible Crisis est un titre qui enchaîne des niveaux aux buts et aux gameplay totalement variables, mais toujours complètement débiles ! Les extraterrestres s'en mêlent, Taneo étant évidemment au premier rang… Bref, contrôlant ce travailleur standard, vous devrez lui faire passer des épreuves diverses : dance, course, adresse, rapidité, culture G, Incredible Crisis a de tout. La réalisation est cheap, certes, et les épreuves difficiles, mais c'est un titre original, bien pensé, plein d'humour, qui, si nous avons de la chance, sortira dans une gamme de prix très faible, comme c'était le cas au Japon. Le test arrivera vite !



Les infirmiers les plus étranges qui soient : questions débiles en temps limité et électrochoc à chaque mauvaise réponse !



La première épreuve du jeu consiste à compléter une danse pour évacuer le stress de la journée !

société
Recherche
à Racheter
pour ses clients

BOUTIQUES DE JEUX VIDÉO

+ emplacements N°1
+ bonnes surfaces de vitrines
+ espaces de 100 m2
+ CA mini de 3 à 4 MF
+ sur l'ensemble du territoire

Pour vos propositions : envoyer un FAX avec vos coordonnées au

01 56 62 33 34

Par Karine Nitkiewicz

GAMER

LE PREMIER FILM JEU VIDEO

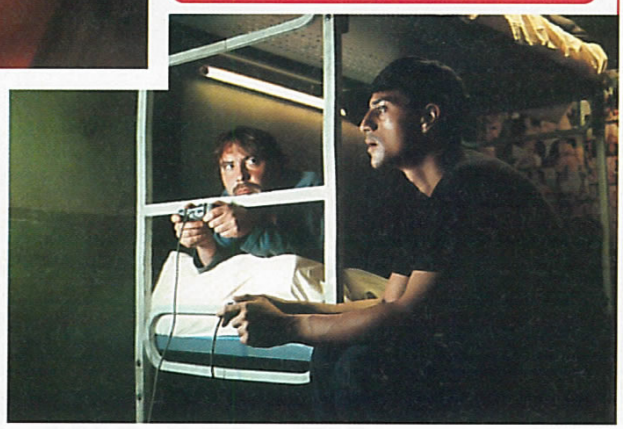
Sortie prévue pour le premier trimestre 2001

Intégrer l'univers si particulier des jeux vidéo dans un film prévu pour le grand écran n'est pas une mince affaire. Néanmoins, l'idée est originale et mérite qu'on y jette un œil, et même deux !

© Photos Prod/Playtime

Les rues de Paris ne sont pas une piste de rallye, la maréchaussée veille.

Le monde des jeux vidéo et celui du cinéma semblent s'être rapprochés, comme ça, sans que l'on y prête une réelle attention. Depuis une dizaine d'années l'un courtise l'autre sans jamais vraiment obtenir un résultat très créatif. Comme s'ils cherchaient une fusion sans toutefois réussir à la définir. On a donc essayé d'adapter littéralement un jeu sur grand écran, ce fut Tron, en 1982, rappelez-vous, ces drôles d'humanoïdes avec un casque de SWAT aux contours phosphorescents. On a également eu droit au jeu dont les caractères ont été « humanisés » comme Super Mario Bros en 1993, ou Street Fighter the Movie en 1994 et bientôt la bimbo 3D, alias miss Lara Croft pour un Tomb Raider plus vrai que nature. En 1998, David Cronenberg va encore plus loin en imaginant une immixtion du jeu dans la vie réelle, dans son film ExistenZ. Désormais, les jeux vidéo ont atteint, pour le plus grand nombre, une qualité graphique impressionnante. Le vilain petit canard s'est changé en cigogne, et taquine de plus en plus son grand frère, le 7e Art.



Même en zonzon, on trouve toujours le moyen de tuer le temps.

LA FRENCH TOUCH

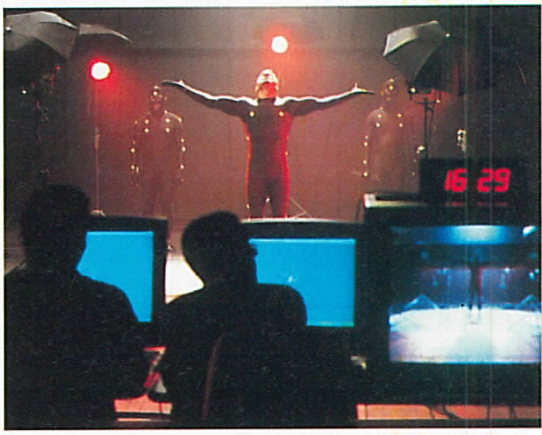
Oubliez vos a priori de joueurs, l'espace d'un instant, mettez-les au fond d'une boîte puis jetez-les dans l'océan, ou le cours d'eau le plus proche de chez vous. J'ai fait la même chose et, croyez-moi, ça soulage. Parce que, bon, je vous vois arriver avec vos gros sabots, marmonnant : « Ouais, alors un film sur les jeux vidéo et français en plus, pffff, ça va être nase et avec des effets spéciaux ratés. » On respire et on fait le vide dans sa tête, zen. L'esprit maintenant libre, partons ensemble à la découverte de Gamer, un film actuellement en tournage à Paris. Première surprise, le film est 100 % français. Il est réalisé par Zak Fishman, qui en est à son deuxième long métrage après s'être essayé aux clips et aux courts métrages, passage obligé de tout réalisateur en devenir. Evidemment, les jeux vidéo ne sont que les éléments d'une trame basée sur l'ascension sociale d'un petit loulou de banlieue, Tony, qui vit de casses de bas étage et de rackets mais qui rêve de sa console en permanence. Tout n'est pas si facile quand on erre entre deux mondes, lorsqu'on hésite entre l'appât du

Bon, Saïd lâche ton paddle, t'as encore du boulot !

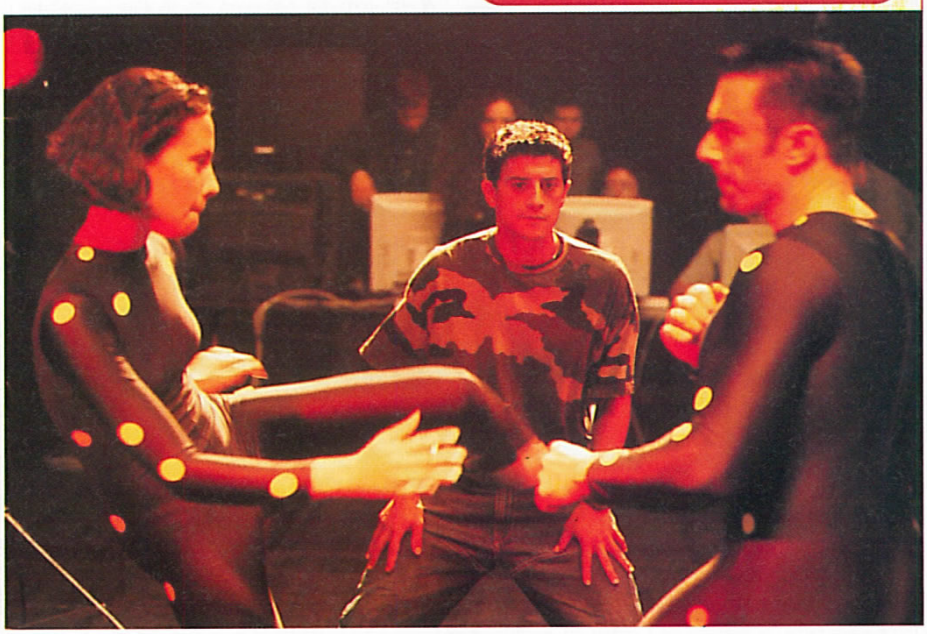
gain et l'appel du jeu. Un dilemme que l'on comprend aisément lorsqu'on sait rester des heures accroché au paddle. Bref, Tony confond vie réelle et aventure en 3D, mais son désir est de sublimer cette existence si terne en créant lui-même un jeu vidéo. Une fois le concept trouvé et la démo prête, Tony va tenter de vendre son idée avant d'être embobiné par une productrice bien mal intentionnée. Il va dès lors tout mettre en œuvre pour réaliser son propre jeu, avec ses faibles moyens et une détermination à toute épreuve. Tony est interprété par Saïd Taghmaoui, un acteur discret mais qui réussit à s'exporter avec succès. Découvert dans la Haine de Matthieu Kassovitz, il a ensuite donné la réplique à Kate « Titanic » Winslet dans Marrakech Express de Gillies Mc Kinnon, puis à Georges « sexy » Clooney qu'on ne présente plus, dans les Rois du Désert de David O'Russell. Saïd Taghmaoui est un grand fan de jeux, et c'est peu de le dire, il se définit lui-même comme un hard-core gamer qui traînait dans les salles d'arcade et qui a découvert le plaisir de jouer sur tous les supports possibles et imaginables. Tout comme le réalisateur, Zak Fishman, qui avait délaissé les jeux de son adolescence avant de s'y replonger avec Metal Gear Solid, aurait pu tomber plus mal. Il avoue d'ailleurs que les jeux d'action ont été pour lui une grande source d'inspiration. Par ailleurs, l'équipe s'est également rendue au dernier salon E3 de Los Angeles pour juger sur place de la folie ambiante et découvrir toutes les nouveautés en matière de jeux vidéo. Ils en sont revenus bluffés par la qualité des produits et en même temps admiratifs. Les effets spéciaux ont été confiés à Mac Guff Line, une société française qui avait fait quelques prouesses techniques dans le Dobermann de Jan Kounen, mais aussi dans de nombreuses publicités ou clips vidéo. Et nous, on a envie d'y croire. Certes, le film n'en est encore qu'à ses balbutiements, et le tournage n'est pas encore fini mais j'ai pu voir quelques rushes, des scènes tournées mais pas encore montées, qui avaient l'air pas mal, avec un visuel particulier et un style à l'américaine. N'oubliez pas ce que je vous ai demandé au début, gardez l'esprit ouvert et on en reparle dans quelque temps puisque le film est prévu pour le premier trimestre 2001.

And the winner is...

Suite au concours organisé par Playtime et PlayStation Magazine, le tirage au sort a permis à Jean-Sébastien LEBLANC, Alex ABCHEE et Mark JANE d'aller se promener sur le plateau du film le 17 août dernier lors de la reconstitution des stands du salon E3 de Los Angeles. On pourra découvrir leur visage dans un prochain numéro avec un compte-rendu et tout et tout.



Vous pouvez assister aux joies de la motion capture, pour que les persos d'un jeu soient les plus réels possibles.



Par François Tarrain & Kendy Ty

SURF RIDERS

DU VAGUE À L'ÂME...

Editeur : Ubi Soft - Développeur : Sunsoft (Japon)

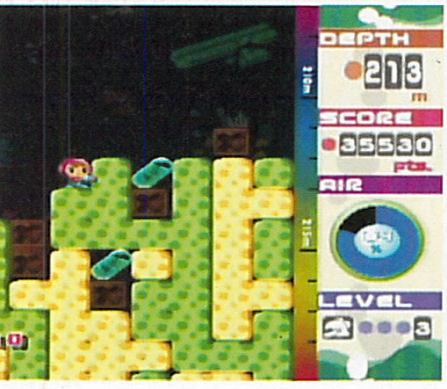
Disponible en octobre 2000

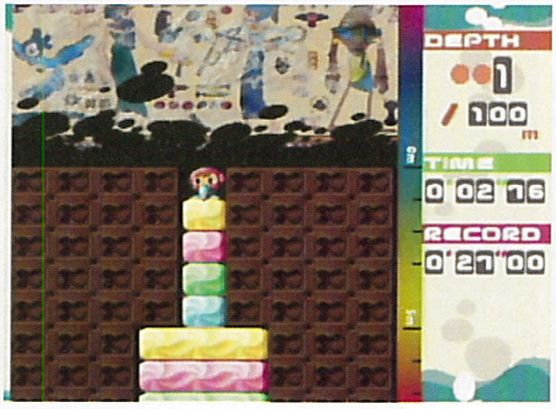
Alors tu vois, j'étais en train de me faire un tube sur un spot hyper-puissant à Lacanau, quand soudain j'l'ai vue ! LA vague, le truc que tu vois pas deux fois dans ta life ! C'était trop puissant, j'étais en totale communion avec la wave. Je l'ai ridé comme un fou. Ensemble, on ne faisait plus qu'un... Whaou, c'était le kif ultime ! Depuis, j'ai jamais plus connu un truc aussi planant, aussi pur. Pourtant, j'ai bien essayé la Skunk, le Crack, les Shoubang et l'intégrale de Derrick, mais rien à faire... Alors tu vois, quand j'ai vu la jaquette de Surf Riders, j'me suis dit que j'avais rendez-vous avec mon destin : retrouver ma vague dans les méandres d'un monde virtuel. Eh ben, tu sais quoi, je l'ai trouvé ma vague ! Une vague odeur de varech, un remugle de marée, des effluves nauséabondes de jeu mal fait, mal pensé et sans intérêt. J'étais trop dég', pas jouasse du tout. Surf Riders, ça ressemble à un ersatz de jeu vidéo, tout droit sorti d'une ère à jamais révolue ou informatique rimait avec 16 couleurs ! Les graphismes sont tous laids, le challenge frise le zéro absolu, l'interface est ringarde à souhait... Pfui, après une déconvenue pareille, j'me suis loué Point Break en vidéo. Vous savez, le film ou Patrick Swayze, ben, il l'a retrouvé ma vague, lui... Le salaud !

MR DRILLER

LE FORAGE INTELLECTUEL

Editeur : Sony C.E. - Développeur : Namco (Japon) - Disponible en octobre 2000





Derrière ce nom étrange et cette interface aux graphismes rétros, se cache l'un des prochains jeux de réflexion les plus passionnants jamais créés sur consoles. On doit, bien entendu, tout ce savoir-faire à l'expérience de Namco, qui fort de ses moult titres à succès en arcade (Tekken, Ridge Racer, etc.), compte bien rafler la vedette à l'indétrônable Tetris ainsi qu'aux multiples clones de Bust a Move. Le concept du soft est pourtant très simple. Le but de la manœuvre consiste à forer des pièces de couleurs pour atteindre la profondeur seuil des mille mètres. Avant d'y arriver, vous devrez utiliser votre sens de la pratique et de la logique pour ne pas prendre une pièce sur la tête et mourir comme une crêpe. Eh oui, c'est la dure rançon de la vie de foreur intellectuel !

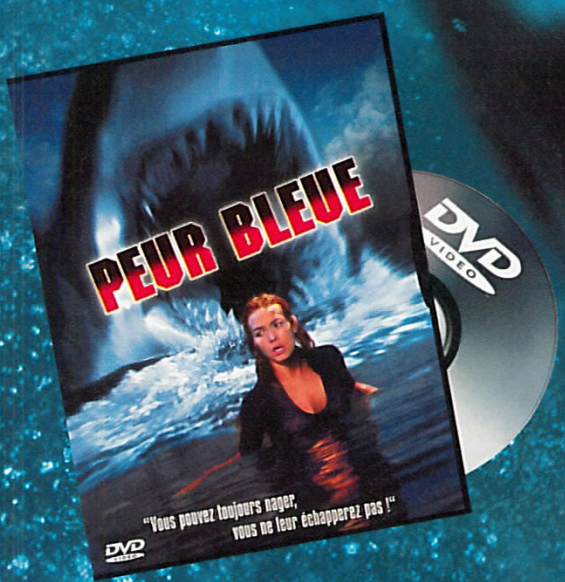
GAME OVER

Contrairement à un Tetris, Senior Driller propose des conditions hétéroclites de défaites. En effet, en plus des fatales pièces qui tombent sur votre crâne, le jeu dispose d'une barre d'oxygène qui baisse au fur et à mesure que le temps s'écoule. Pour ne pas s'asphyxier, des gélules d'O2 sont éparpillées aléatoirement dans le casse-tête pour vous permettre de survivre. Autrement, Herr Driller n'est pas doté de capacités surhumaines. Il ne peut que se déplacer de droite à gauche et se laisser tomber dans les profondeurs, ou forer dans toutes les directions. D'ailleurs, toutes ses facultés physiques limitées doivent être compensées par une réflexion intellectuelle, celle-là même qui fait tout l'intérêt et l'essence du titre. En tout cas, Senhor Driller part sur de bonnes bases pour réduire à néant la longue hégémonie exercée par le soft cultissime d'Alexey Pajitnov.

VOUS POUVEZ TOUJOURS NAGER, VOUS NE LEUR ECHAPPEREZ PAS...

PEUR BLEUE

en DVD VIDEO



DES BONUS TERRIFIANTS

- Le Making Of du film
- Les secrets des effets spéciaux
- 5 scènes inédites

"Très complet avec de superbes extraits du tournage et de nombreuses révélations"
LES ANNEES LASER

le 20 septembre en DVD à la vente en cassette à la location

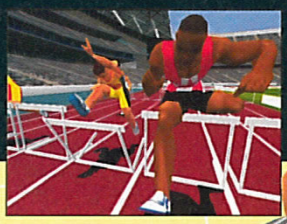
www.warner-home-video.fr

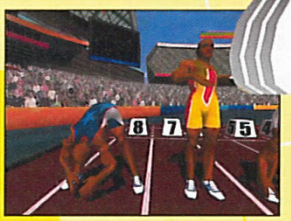
© 1999 Village Roadshow Films (BVI) Limited.

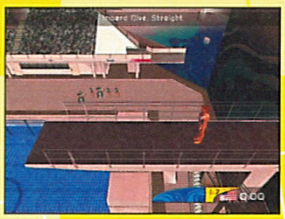
www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

La PS One, une Playstation portable !







Toutes les nouveautés PLAYSTATION sont chez DOCK GAMES

NOUVEAUX MAGASINS - FRANCE EUROPE DOM-TOM

CHANGEMENTS D'ADRESSES

BLOIS Center
39, rue porte Chartraine
02.54.78.97.38

CHALON/SAONE Center
25, grande rue
03.85.42.98.58

CAMBRAI Center
5, rue du Général de Gaulle
03.27.78.77.42

VANNES Center
30, rue des Chanoines
02.97.42.60.60

NOUVEAUX MAGASINS

ST GERMAIN en LAYE Center
72, rue de Poissy
(consulter le minitel)

TOURS NORD Center
C.C. Auchan - Petite Arche
(consulter le minitel)

ST JEAN de LUZ
Bd Victor Hugo
(consulter le minitel)

FOSSES Center
Centre Commercial Leclerc
01.34.72.70.16

REIMS NORD Center
Centre Commercial Cora
Tél. (consulter le minitel)

DAX
10, rue Neuve
(consulter le minitel)

LIVRY GARGAN Center
32, bis avenue de Chanzy
01.41.53.11.98

BERCK/MER Center
ZIC Continent - La Verte Vigogne
03.21.09.48.13

LA GUADELOUPE
Baie Mahault
05.90.38.13.96

SOISSONS
4, rue du Collège
03.23.53.25.75

LAGNY S/MARNE
6, rue des Marchés
01.60.07.73.07

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS *CENTER*		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS *CENTER*		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET *CENTER*		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME *CENTER*		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON *CENTER*		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN *CENTER*		Tél : 02.35.91.98.88
BERCK/MER *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 03.21.09.48.13
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS *CENTER*		Tél : 02.54.78.97.38
BOULOGNE/MER *CENTER*		Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES *CENTER*		Tél : 02.48.70.39.10
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS *CENTER*		Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI *CENTER*		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE		Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE *CENTER*		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHATEAUROUX		Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
COGNAC *CENTER*		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR		Tél : 03.89.21.72.72
CREIL *CENTER*		Tél : 03.44.25.56.64
DAX	NOUVEAU	consulter le minitel
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE *CENTER*		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FORBACH		Tél : 03.87.88.76.87
FOSSES *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 01.34.72.70.16
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GAP		Tél : 04.92.56.09.66
GEX		Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LAGNY S/ MARNE	NOUVEAU	Tél : 01.60.07.73.07
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON *CENTER*		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE *CENTER*		Tél : 02.35.19.36.46
LENS *CENTER*		Tél : 03.21.28.45.45
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 *CENTER*		Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES *CENTER*		Tél : 05.55.12.16.12
LIVRY GARGAN *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 01.41.53.11.98
LORIENT *CENTER*		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 *CENTER*		Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
METZ *CENTER*		Tél : 03.87.75.22.75
MOLSHEIM		Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN *CENTER*		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
NANCY *CENTER*		Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS *CENTER*		Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT *CENTER*		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS		Tél : 05.61.67.34.63
PAU *CENTER*		Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER		Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER *CENTER*		Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 *CENTER*		Tél : 02.98.10.24.78
REIMS NORD *CENTER*	NOUVEAU	consulter le minitel
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN *CENTER*		Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS *CENTER*		Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES *CENTER*		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES *CENTER*		Tél : 05.46.74.13.56
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
SOISSONS	NOUVEAU	Tél : 03.23.53.25.75
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST BRIEUC *CENTER*		Tél : 02.96.61.72.60
ST GERMAIN EN LAYE *CENTER*	NOUVEAU	consulter le minitel
ST JEAN DE LUZ	NOUVEAU	consulter le minitel
ST OMER *CENTER*		Tél : 03.21.88.14.15
STRASBOURG *CENTER*		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92

N° PLUS DE 115

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

HIT

1 CHRONOMETRE OFFERT* aux 250 premiers acheteurs de Rayman 2

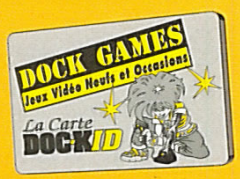
DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS RACHETER CASH VOS JEUX ET VOS CONSOLES.**
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.

A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.

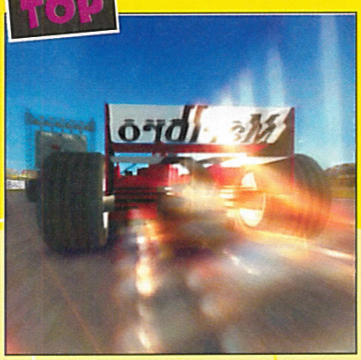
A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.
Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.

A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.
Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

TOP



NEW

Dave Mirra freestyle BMX

TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE *CENTER*	Tél : 03.82.34.61.49
TOURS *CENTER*	NOUVEAU consulter le minitel
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES *CENTER*	Tél : 03.27.47.30.60
VANNES *CENTER*	Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

AGEN / SIDERAL 2000	Tél : 05.53.47.73.01
BRESSUIRE / PATTY VIDEO	Tél : 05.49.74.22.79
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
CHAUVIGNY / ESPACE CULTURE ET LOISIRS	Tél : 05.49.38.11.55
FOURMIES / VIDEOSTOCK	Tél : 03.27.57.58.09
JOUY EN JOSAS / CINEBANK	Tél : 01.39.56.89.63
MONTESQUIEU VOLVESTRE / MONTESQUIEU VIDEO	Tél : 05.61.90.21.05
PAUILLAC / COBRA VIDEO	Tél : 05.56.59.16.96
PLOUZANE / CINEBANK	Tél : 02.98.45.82.51
RUFFEC / NEW GAMES	Tél : 05.45.30.37.34
ST ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO	Tél : 05.57.43.25.56
STE FOY LA GRANDE / LA FLUTE ENCHANTE	Tél : 05.57.46.13.00
VOIRON / PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES *CENTER*	Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG *CENTER*	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE *CENTER* (Espagne)	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE

GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
ROLLE	Tél : 021.826.25.25
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT DE FRANCE	Tél : 05.96.63.12.13
LA GUADELOUPE	NOUVEAU Tél : 05.90.38.13.96

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS :

NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 110 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement
131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement
*** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées.

Par Karine Nitkiewicz

INTERDIT aux + de 18 ANS

C'est une véritable avalanche de titres « pour enfants » qui s'apprête à débarquer cet automne et l'hiver prochain sur notre bonne vieille console grise qui n'en demandait pas tant ! En effet, Noël est la période rêvée pour la vente de consoles et de jeux. Ce sont les parents qui vont être contents ! La PlayStation première génération montre ainsi clairement sa nouvelle orientation. Au milieu de titres plus adultes, plus rares, les jeux destinés à un public de jeunes joueurs et joueuses se multiplient. Pour les autres, il restera toujours la PlayStation 2.

LE COUP DE JEUNE DE LA PLAYSTATION

Dans la famille PlayStation ...

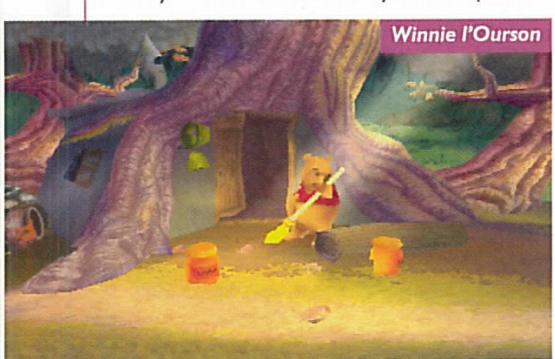
Pour Sony, la PlayStation première du nom est loin d'être moribonde. Sony prévoit, malgré la sortie de la PlayStation 2 en novembre, des ventes atteignant les 8 millions de PlayStation 1, d'ici à mars 2001 dans le monde. Après un p'tit lifting, notre console grise se « transformera » en PS one, et il est certain que son look tout en arrondis devrait séduire les foules, et principalement les plus jeunes. La PS2 vise plutôt un public mature, notamment à cause de son prix (2 990 F, je vous le rappelle) et son côté multimédia (DVD, future connexion Internet, etc.). C'est pourquoi les éditeurs vont focaliser le développement de titres ludiques pour les jeunes joueurs sur la PlayStation 1, et donc la PS one, qui sera, quant à elle, disponible, si tout va bien, à la fin du mois de septembre en Europe.

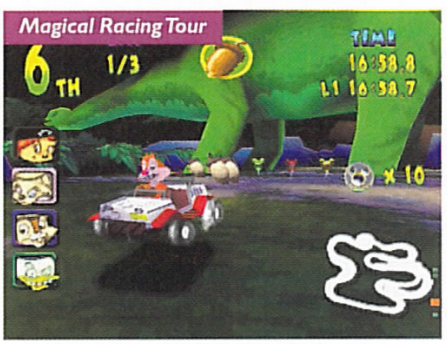
Lors du dernier E3 à Los Angeles, Sony nous avait laissé entrevoir un intérêt poussé pour la tranche de joueurs pré-adolescents. Généralement, les titres qui leur sont réservés pèchent par leur similarité, les genres plate-forme et courses de karting ayant été maintes fois déclinés. Et les titres qui seront proposés ne vont pas faire exception à la règle, à part un ou deux peut-être. Avec le nombre record de consoles PlayStation vendues à travers le monde, je vous laisse imaginer l'étendue des joueurs potentiels. Toutes ces petites têtes blondes qui n'attendent qu'une chose : retourner à l'école afin de pouvoir pester contre leurs profs et retrouver leurs camarades pour des parties enfiévrées les mercredis et samedis après-midi. Avec presque 20 titres dont les sorties sont prévues entre le mois de septembre et la fin de l'année, ils vont trouver de quoi s'occuper !

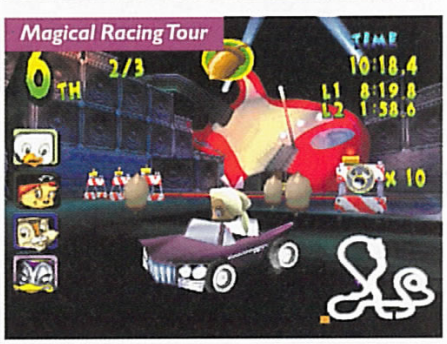
LE PLAN D'ATTAQUE DES ÉDITEURS

Les éditeurs de jeux ont trouvé un filon très lucratif : récupérer des licences mondialement connues et les adapter sur consoles, avec en tête Disney et Warner. Chez Disney, on a l'esprit non seulement créatif mais aussi mercantile et on agit vite. Les chérubins n'ont pas le temps de s'ennuyer, Disney Interactive veille au grain. A peine une idée a-t-elle germé qu'elle est tout de suite exploitée et déclinée sous plusieurs supports multimédia : film cinéma, cassette vidéo et maintenant DVD, CD-Rom et jeux vidéo. Les tout-petits ne sont pas oubliés, puisque *Winnie l'Ourson, la Chasse au Miel de Tigrou* développé par NewKidCo devrait sortir courant octobre. Dans un univers enchanteur peuplé de gentils animaux, Tigrou va aider son pote Winnie à récolter du miel. C'est joli, ça déborde de tendresse et ça va forcément plaire aux bambins et attendrir les mamans. On vise évidemment ici les 4-6 ans. La petite Sirène, quant à elle, revient en vidéo pour Noël en Europe et avec un jeu intitulé *The little Mermaid II, Return to the sea*, mais on n'en sait pas plus. On remarque que Disney consent à prêter ses bébés à différents éditeurs. Ainsi, Eidos nous propose le Walt Disney *Magical Racing Tour*, déjà disponible, sorte de clone de Crash Team Racing mais en un peu

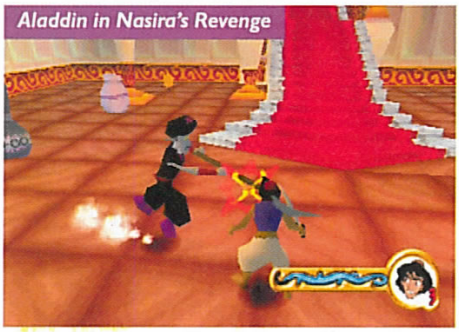
Tigrou va aider son pote Winnie à trouver des pots de miel pour s'en mettre plein les babines !



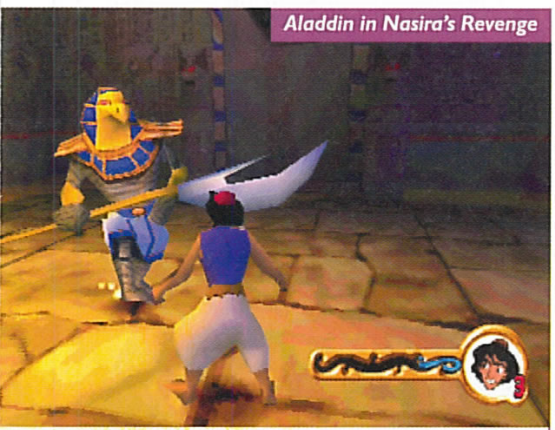




LE COUP DE JEUNE DE LA PLAYSTATION


Aladdin in Nasira's Revenge

Aladdin in Nasira's Revenge

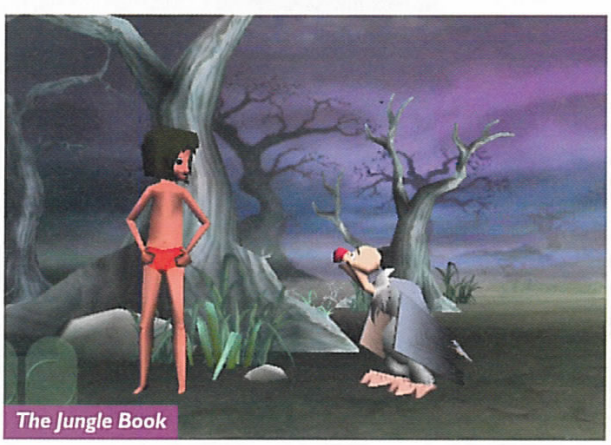

Aladdin in Nasira's Revenge

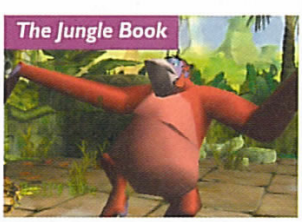
Apparemment, les autochtones égyptiens ne se réjouissent pas tous du retour d'Aladdin !

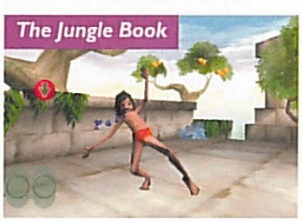
moins bien. Et bientôt ***The 102 Dalmatians : Puppies to the Rescue*** dont seules de rares images sont à ce jour disponibles alors que la sortie est prévue en même temps que celle du film, en novembre aux Etats-Unis. Vous y incarnez un p'tit dalmatien qui doit sauver ses nombreux petits frères kidnappés par Cruella de Vil, la vilaine aux cheveux bicolores. Vous évoluerez à travers 20 niveaux inspirés du film : Big Ben, le manoir de Cruella ou encore Piccadilly Circus, le tout dans une atmosphère very british. Il vous faudra courir, sauter et même nager ! Pas très original, mais on attend de recevoir une version du jeu pour peut-être changer d'avis. Chez Sony C.E., nous retrouvons ***Aladdin in Nasira's Revenge***. La belle Nasira est un nouveau personnage : c'est la sœur du vilain Jaffar, qui veut apparemment se venger d'Aladdin, à travers ce 3D jump'n run. Pour Noël, Argonaut (G.-B.) nous prépare ***The Emperor's New Groove*** inspiré du dessin animé du même nom. Kuzco, jeune empereur arrogant vivant dans un royaume perché au sommet d'une montagne mythique, est transformé en lama par sa conseillère maléfique Yzma. Abandonné dans la jungle, Kuzco va se lier d'amitié avec un paysan du nom de Pacha. Tout deux vont tenter de reconquérir l'empire perdu et faire en sorte que Kuzco retrouve forme humaine. Ce dernier va découvrir la vie sous un autre angle, dans la peau d'un lama. Voici donc un énième jeu de plate-forme, à croire que Disney préfère ce genre de titres !

QUELQUES INNOVATIONS S'IL VOUS PLAÎT ?

Des éditeurs vont tenter de proposer des titres originaux, notamment Ubi Soft avec ***The Jungle Book, Rythm N'Groove***. Plongez dans une jungle en 3D avec Mowgli et ses amis qui dansent au son du jumbé, dans un style proche de Dance Dance Revolution (Konami). Il faudra pour cela se munir du tapis relié à la console avant de se déhancher sur des rythmes endiablés, ou comment mettre l'interactivité à disposition des plus jeunes. Dans un autre style, mais tout aussi original, ***Dinosaur*** toujours de Walt Disney, va mixer jeu de rôle et aventure à l'ère secondaire. Vous disposerez de 3 personnages : Aladar, le dinosaure, Zini le singe et Flia l'oiseau préhistorique dont vous pourrez faire évoluer les pouvoirs au rythme des combats. L'aventure alterne avec l'exploration à travers 11 missions sur 14 niveaux avec 2 modes de jeu : Individuel ou En Equipe. Chez Ubi Soft toujours, ***Donald Duck Quack Attack***, un jeu de plate-forme en 3D très proche de l'univers Disney avec des couleurs chatoyantes et des maisons biscornues. Le canard hystérique doit partir à la recherche de sa bien-aimée Daisy, enlevée par le méchant magicien Marlock. Donald sera aidé dans son périple par son cousin un rien simplet : Gladston. Et pour une fois, la difficulté semble au rendez-vous. En effet, quand un jeu est destiné à un enfant, il est coutume de penser que l'ensemble, pour lui être accessible, doit être facile et rapidement identifiable. Les jeux proposés aux enfants sont donc trop souvent répétitifs et ennuyeux. Pourtant, le comportement ludique vise à transformer l'angoisse infantile en plaisir. Il semblerait même que le jeu soit accessible non seulement à l'enfant mais aussi à l'homme adulte. Le temps du jeu est universel et ce n'est pas le travail qui est la santé, c'est le jeu. Je vous rassure,

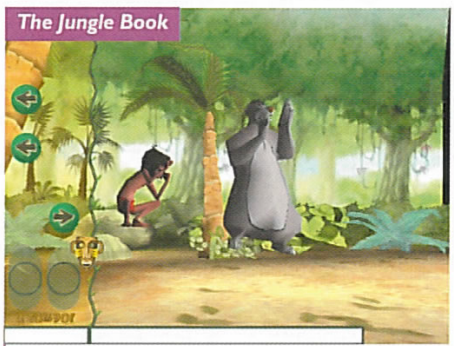

The Jungle Book


The Jungle Book


The Jungle Book

The Empire's New Groove

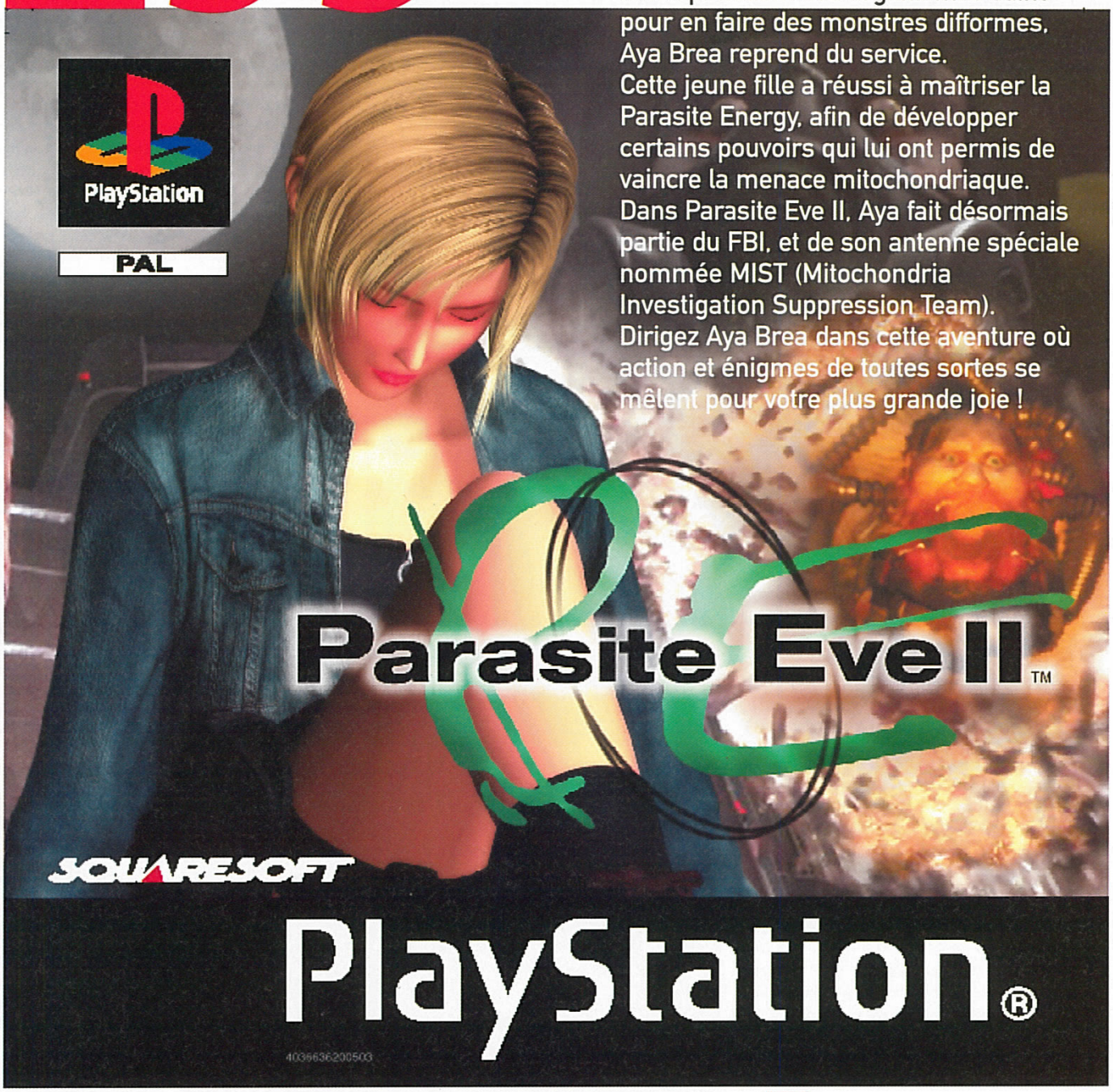
Pour Noël prochain, le nouveau personnage made in Disney sera un petit empereur du style péruvien et prénommé Kuzco. Ce dernier coulait des jours heureux dans son empire avant d'être changé en lama par Yzma sa vilaine conseillère. La morale de l'histoire : changer de rang social permet d'apprendre la vie... En l'occurrence, Kuzco va se retrouver dans la peau d'un lama, le tout avec une bande musicale composée par Sting. Si vous souhaitez en savoir un peu plus, je vous conseille le très complet site www.disney.com avec les photos des différents personnages, les dates de sortie ou si vous souhaitez compléter votre collect' de cassettes vidéo...


The Jungle Book

Mowgli et Baloo dansent et tapent dans leurs mains sur le refrain qui leur plaît.

À PARTIR DU 25 AOÛT 2000

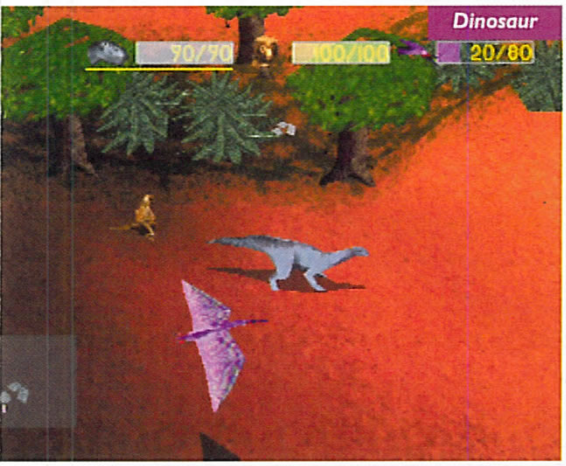
299F



3 ans après la tragédie new-yorkaise du 1er volet, dans lequel des molécules folles piratiaient des organismes sains pour en faire des monstres difformes, Aya Brea reprend du service.
Cette jeune fille a réussi à maîtriser la Parasite Energy, afin de développer certains pouvoirs qui lui ont permis de vaincre la menace mitochondriaque.
Dans Parasite Eve II, Aya fait désormais partie du FBI, et de son antenne spéciale nommée MIST (Mitochondria Investigation Suppression Team).
Dirigez Aya Brea dans cette aventure où action et énigmes de toutes sortes se mêlent pour votre plus grande joie !

LA VIE. LA VRAIE. Auchan

LE COUP DE JEUNE DE LA PLAYSTATION

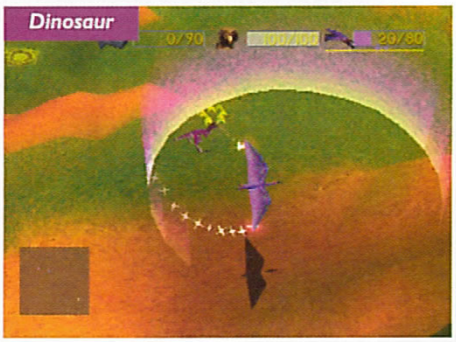


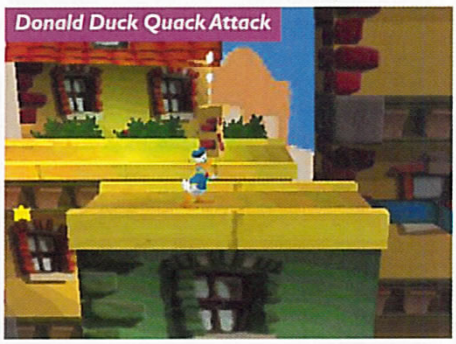
cette affirmation n'est pas mienne, mais celle de René Soulayrol dans un dossier intitulé « Le jeu et l'enfant » paru dans le numéro 48 du Journal des Psychologues. Ce n'est pas ma lecture de chevet, mais un cadeau de mon oncle lui-même Psychologue. Ainsi, l'enfant qui joue ne se réduit pas à son jeu. Le jeu renvoie à un monde rempli de désir et de conflits. Ce temps pour soi, indispensable à l'évolution de l'enfant, se poursuit chez l'adulte ; celui-ci doit cependant apprendre à regarder l'enfant en jeu en suspendant son propre jugement sur les jouets qui lui sont adéquats. Cette activité la plus courante chez l'enfant n'en est pas moins complexe et ambivalente. Ainsi, le jeu est comme un apprentissage. Il serait donc temps d'offrir aux plus jeunes des titres de qualité, soignés et réalisés spécialement pour eux. Voilà, c'était la minute de réflexion du mois. Allez, hop, on se réveille !

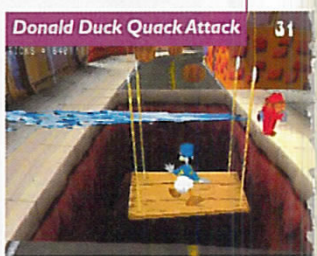
DU CÔTÉ DE CHEZ WARNER

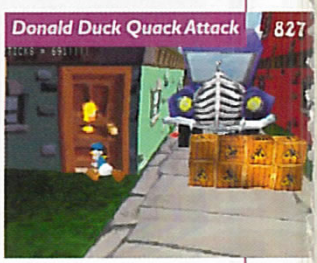
Infogrames aime les Looney Tunes et, de ce fait, les décline sous différentes sauces. ***Bugs Bunny & Taz Time Busters*** est la suite de Bugs Bunny Voyage à travers le Temps, dont la sortie est prévue pour la fin du mois d'octobre prochain. On y retrouve le lapin moqueur et le diable de Tasmanie qui pète avec sa bouche, dans un jeu de plate-forme 3D qui renferme une nouveauté : un mode Deux Joueurs. Ce voyage dans le temps traversera 5 époques de l'Histoire dont l'Egypte ancienne. Dans la série pourquoi se casser la tête quand on peut exploiter une idée qui marche, voici le ***Looney Tunes Racing***. De quoi peut-il bien s'agir ? Une simulation de karting, bien sûr, avec les célèbres personnages de la Warner : Bugs Bunny, Taz, Marvin le Martien, Daffy Duck... De nombreuses innovations délirantes sont annoncées avec des challenges hors du commun et des bonus inhabituels. Mais bon, on ne s'enflamme pas et on attend d'avoir une version jouable pour se faire une idée de la bête. Enfin, dernier titre bénéficiant de la licence Warner : ***Looney Tunes Sheep***, ***Dog'n Wolf***, littéralement les toons avec des moutons, un chien et un loup. Ce titre mystère fait intervenir le Coyote le plus débile de tous les temps qui se fait toujours avoir par un volatile criant « Bip bip ! ». Apparemment, le Coyote doit dérober des moutons, mais on n'en sait guère plus, si ce n'est que la sortie de ce jeu n'est pas prévue avant janvier 2001 et qu'il s'agira d'une production caractérisée par des graphismes très cartoonesques et une sacrée

Inspirés des jeux de rôle, les personnages possèdent des points de vie et des pouvoirs que vous pourrez augmenter.









L'overdose du karting

Attirés par le succès fulgurant de Crash Team Racing, les éditeurs continuent à vouloir nous resservir des clones de ce titre. Ainsi, Infogrames nous propose un jeu de course de karting avec les Toons le Looney Tunes Racing et Les Fous du Volant, ce dessin animé crée par les très prolifiques Hanna et Barbera. Konami a préféré embarquer Woody Woodpecker et ses acolytes pour un Woody Racing, Henson Interactive a choisi les Muppets pour un Muppet Racemania et enfin Eidos a opté pour les personnages de Disney avec son Magical Racing Tour. Malheureusement rien d'innovant dans ce domaine ne se profile à l'horizon et c'est bien dommage !

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S
ESPACE 3 GAME'S

NEW

PS ONE
+MANETTE DUAL SHOCK
+ 100F DE BON D'ACHAT*
790 F
PRECOMMANDER DES MAINTENANT UN CADEAU VOUS SERA OFFERT.

*2 BONS D'ACHATS DE 50F NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 500F (HORS CONSOLE)

ACCESSOIRES

VOLANT+PEDALIER ACT LABS+C.PSX	590 F	RALLONGE MANETTE	49 F
VOLANT+PEDALIER DUAL FORCE (M.C)	269 F	COMPRESSEUR CARTE MEMOIRE	99 F
VOLANT+PEDALIER LICENCIE SONY (M.C)	199 F	CARTE MEMOIRE 15 BLOCS + BOITE	49 F
VOLANT+PEDALIER MC 2	499 F	CARTE MEMOIRE 30 BLOCS + BOITE	59 F
SIEGE BACQUET	790 F	PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE	149 F
ACTION REPLAY PRO VF+K7	349 F	PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE	99 F
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F	PACK 3 CARTE MEMOIRE METAL+BOITE	119 F
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F	CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F	PACK 2 MANETTES SANS FILS	199 F
GAME BOOSTER	399 F	PACK 2 MANETTES SANS FILS DUAL FORCE	349 F
CABLE LINK	99 F	MANETTE TURBO	49 F
VIRTUAL GUN	249 F	MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE	99 F
V.G.A BOX	499 F	MANETTE DUAL SHOCK (TRANSPARENTE, VERTE, BLEUE, NOIRE, GRISE)	199 F
PRISE PERITEL RGB	49 F	ADAPTATEUR MULTIJOUEUR	169 F
PACK DE VIBRATION	99 F	VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F
		COQUE COULEUR PSX SERIE: 5000 A 9000	99 F

PLAYSTATION

JEUX NEUFS EUROPEENS

ACE COMBAT 3	349 F	FINAL FANTASY VIII	399 F	NHL PRO 2000	369 F	STREET FIGHTER EX+ALPHA 2	329 F
ACTION MAN	249 F	**FRONT MISSION 3**	**299 F**	**PARASITE EVE 2**	**329 F**	STREET SKATER 2	369 F
ALIEN RESURECTION	**369 F**	GALERIANS	299 F	POOL ACADEMY	219 F	SUIKODEN 2	299 F
ALUNDRA 2	199 F	GAUNTLET LEGENDS	369 F	PREMIER MANAGER 98	249 F	**SYDNEY 2000**	**329 F**
ARMORINE	199 F	**GERRY LOPEZ SURF RIDERS**	**219 F**	RAILROAD TYCOON 2	349 F	SYPHON FILTER 2	299 F
ASTERIX LE FILM	299 F	GRAN TURISMO 2 EDITION LE MANS	299 F	RALLY CHAMPIONSHIP	369 F	TARZAN	349 F
BALLISTIC	249 F	GUNGAGE	249 F	RALLY MASTERS	369 F	**TEAM BODDIES**	**349 F**
BEETMANIA+ DJ CONTROLLER PAD	499 F	GUY ROUX 2000	299 F	RAT ATTACK	299 F	**TENCHU 2**	**299 F**
BISHI BISHI SPECIAL	**349 F**	HUGO 2	299 F	**RAYMAN 2**	**299 F**	TEST DRIVE 6	199 F
BLOOD LINES	249 F	ISS PRO EVOLUTION	369 F	RAZMOKET FONT LEUR CINEMA	349 F	THEME PARK WORLD	369 F
BLOODY ROAR 2	299 F	**JEREMY McGRATH S.CROSS 2000**	**199 F**	RAZMOKETS + 2 FIG.	299 F	TINY TANK	299 F
BRUNSWICK PRO BOWLING 2	**299 F**	J.MADDEN 2000	369 F	READY TO RUMBLE 2	299 F	**TOCA WORLD TOURING CARS**	**299 F**
CAESAR PALACE 2000	299 F	JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	299 F	RESIDENT EVIL 3	369 F	TOMBI 2	199 F
CAPCOM GENERATION	249 F	KNOCK OUT KINGS 2000	369 F	RESIDENT EVIL SURVIVOR	349 F	TOMB RAIDER 1 + 2	249 F
CHEESMASTER 2	349 F	**KOUDELKA**	**369 F**	REVOLT	299 F	TOMB RAIDER 4	249 F
COLIN MC CRAE RALLY 2	**299 F**	LEGACY OF KAIN II SOUL REAVER	249 F	ROAD RASH JAILBREAK	369 F	**TONY HAWK PRO SKATER 2**	**299 F**
CONSTRUCTOR + MEMO	249 F	LEGEND OF KARTIA	249 F	ROADSTERS	299 F	TOSHIDEN 4	349 F
COOL BOARDERS 4	299 F	LEGEND OF LEGAIA	199 F	ROCK THE RINK	369 F	TOY STORY 2	369 F
CRASH TEAM RACING + PORTE CD	349 F	LEGO RACERS	299 F	RONIN BLADE	299 F	TRACK N FIELD 2	369 F
DE SANG FROID	**349 F**	LEGO ROCK RAIDERS	249 F	**RUGBY 2001**	**299 F**	UEFA 2000	369 F
DESTRUCTION DERBY RAW	299 F	**LES FOUS DU VOLANT**	**199 F**	SAGA FRONTIER 2	369 F	URBAN CHAOS	369 F
DIE HARD TRILOGY 2	369 F	**L.N.F STARS 2001**	**299 F**	SHADOWMAN	299 F	**VAGRANT STORY**	**299 F**
DINO CRISIS+RESIDENT EVIL 2	369 F	**LOUVRE: ULTIME MALEDICTION**	**369 F**	SHAOLIN	249 F	VAMPIRE HUNTER D	369 F
DRACULA RESSURECTION	369 F	MEDIEVIL 2	199 F	SILENT BOMBER	299 F	VANDAL HEART 2	329 F
DRAGON BALL FINAL BOUT	249 F	MIGHT & MAGIC CRUSADER	369 F	SILENT HILL	299 F	**VANISHING POINT**	**299 F**
EARTHWORM JIM 3D	299 F	MISSION IMPOSSIBLE	299 F	SPACE DEBRIS	269 F	VICTORY BOXING 3	349 F
ECW HARDCORE REVOLUTION	329 F	**MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES**	**239 F**	**SPEEDBALL 2100**	**299 F**	VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE	269 F
EHRGEIZ	299 F	MUPPET RACE MANIA	199 F	**SPIDERMAN**	**299 F**	WILD ARMS	249 F
EURO 2000	369 F	NASCAR 2000	369 F	SPIN JAM	219 F	**WORLD MAGICAL RACING**	**349 F**
F1 WORLD GRAND PRIX	299 F	NBA LIVE 2000	369 F	SOUTH PARK LUV SHACK	299 F	WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER	229 F
FEAR EFFECT	369 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	369 F	SOUTH PARK RALLY	299 F	WWF SMACK DOWN	349 F
FIGHTING FORCE 2	359 F	NFL EXTREME	269 F	STAR WARS: EPISODE 1	249 F	X-MEN VS STREET FIGHTER	269 F
		NIGHTMARE CREATURE 2	**299 F**	STAR WARS: JEDI POWER BATTLES	299 F	X-FILES	349 F
		NHL 2000	369 F	**STREET FIGHTER ALPHA 3**	**199 F**	**YANNICK NOAH 2000**	**299 F**
		NHL FACE OFF 2000	299 F	STREET FIGHTER COL. 2	269 F		

PROMO PSX

JEUX NEUFS EUROPEENS

360 THREE SIXTY	149 F	**FIFA 99**	**169 F**	**MEDAL OF HONOR**	**169 F**	SPEED FREAKS	99 F
ALIEN TRILOGY+C.MEMOIRE	**169 F**	FINAL FANTASY 7	149 F	MEDIEVIL	149 F	**SPORT CAR GT CLASSIC**	**99 F**
ASTERIX	**169 F**	**FIRESTORM THUNDER HAWK 2**	**169 F**	METAL GEAR SOLID	169 F	SPYRO	149 F
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT	149 F	FORMULA ONE 97	149 F	MICKEY	149 F	SPYRO 2	199 F
ATLANTIS	149 F	FORMULA ONE 98	149 F	MICRO MACHINES V3	169 F	STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	169 F
BATTLE SPORT	99 F	**FORMULA ONE 99**	**149 F**	**MICRO MANIACS**	**169 F**	STREET SKATER	99 F
CASTROL HONDA SUPERBIKE	99 F	FORSAKEN	99 F	MONACO GP 2	99 F	**SUZUKI ALSTARE CHALLENGE**	**199 F**
C.C. ALERTE ROUGE	99 F	G.POLICE	99 F	MOTO RACER	149 F	TAIL CONCERTO	149 F
C.C. MISSION TESLA	149 F	G.POLICE 2	99 F	MOTO RACER 2	169 F	TEKKEN 3	149 F
CENTIPEDE	169 F	**GRAN TURISMO**	**149 F**	MULAN	99 F	TIME CRISIS	149 F
CHINE	149 F	GRID RUN	99 F	**MUSIC 2000**	**169 F**	**TOCA TOURING CAR**	**99 F**
COLIN MCRAE RALLY	169 F	GUARDIAN OF DARKNESS	149 F	NASCAR 99	99 F	TOCA TOURING CAR 2	169 F
COOL BOARDERS 2	**149 F**	HEART OF DARKNESS	169 F	NBA LIVE 99	149 F	TOMB RAIDER 2	169 F
COUPE DU MONDE 98	129 F	HERCULE	149 F	**PITFALL 3D**	**149 F**	TOMB RAIDER 2 +MEMO + GUIDE	199 F
CROC	169 F	IRON BLOOD	99 F	POPULOUS	99 F	**TOMB RAIDER 3**	**169 F**
DIE HARD TRILOGY	169 F	ISS PRO	149 F	RAYMAN	99 F	**TOMORROW NEVER DIES**	**169 F**
DINO CRISIS	**169 F**	JONAH LOMU RUGBY	199 F	REVOLUTION X	99 F	**TONY HAWK SKATEBOARDING**	**169 F**
DREAMS	149 F	**LES 24H DU MANS**	**129 F**	RIDGE RACER 4	149 F	TUNEL B 1	99 F
FIFA 98	129 F	**LES SCHTROUMPFS**	**169 F**	**ROAD RASH**	**99 F**	VIRUS	149 F
		LUCKY LUCKE	**169 F**	ROCK'N ROLL RACING 2	99 F	V-RALLY	99 F
		MAGIC CARPET	99 F	SMALL SOLDIERS	99 F	WIPE OUT 3	99 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS	
RIVOLI	01 40 27 88 44
VOLTAIRE	01 48 05 42 88
LILLE	
BETHUNE	03 20 57 84 82
FAIDHERBE	03 20 55 67 43
VANNES	02 97 42 66 91

GAME'S REGION PARISIENNE

PARLY 2	01 39 55 19 20
CERGY 3	01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES	01 30 57 13 43

GAME'S NORD

DOUAI	03 27 97 07 71
LILLE	03 20 13 92 92
VALENCIENNES	03 27 41 07 13

GAME'S AUTRES

LENS	03 21 70 01 47
AMIENS	03 22 91 73 33
REIMS	03 26 88 24 20
MONTPELLIER	04 67 64 05 00
VAL THOIRY	04 50 20 86 06

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Colissimo ou par Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
- ☐ PC
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ SATURN
- ☐ DREAMCAST
- ☐ DVD
- ☐ GAME BOY

Nom : ..... Prénom : .....

N° Client(si déjà client):..... Age : ..... Ans Téléphone : .....

Adresse : .....

Code Postal:..... Ville:..... Signature:

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX 2F23/mn

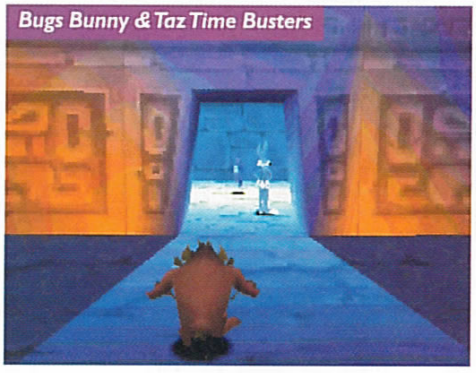
Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash

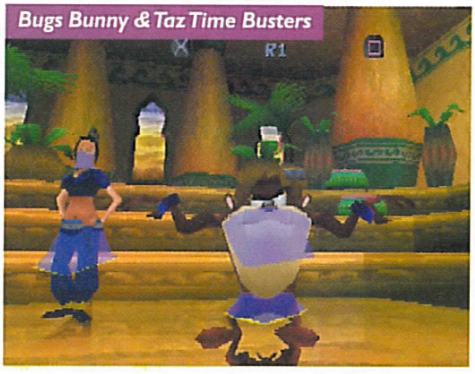
☐ CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: _ _ / _ _ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

Signature:

* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles. **PSXMAG 09/2000**

LE COUP DE JEUNE DE LA PLAYSTATION





Vous découvrirez des peuples et des temples antiques en voyageant avec Bugs Bunny.

Les jeux éducatifs

Les titres éducatifs ne sont pas les plus nombreux. Généralement ce domaine est réservé aux CD Roms. Pourtant voici quelques mois, une simulation d'équitation intitulée Alexandra Ledermann Riding Star, championne olympique dans cette discipline, a tenté d'inculquer les bases de l'équitation aux néophytes. Certes, le titre se révèle très complet car on pouvait visualiser l'anatomie d'un cheval, connaître ses points faibles et apprendre à le préparer avant une compétition. Mais la partie simulation en elle même était vraiment trop mal réalisée et ne reflétait en rien la réalité. Pourtant la console peut représenter un excellent support pour apprendre en s'amusant, en étant tout de même plus abordable qu'un ordinateur dont l'utilisation s'avère nettement plus complexe. La gamme Adibou débarquera aussi sur PlayStation.

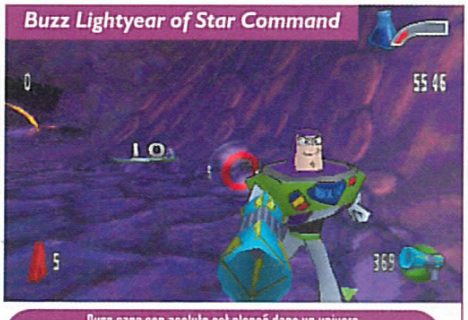
Et les tout-petits alors ?

A l'ère du 21e siècle, les chérubins sont de plus en plus sollicités par le multimedia. Infogrames a tenté de toucher les plus jeunes avec les Schtroumpfs, un titre plutôt réussi puisqu'il avait été entièrement réalisé pour eux et par eux. Evidemment l'utilisation du paddle était réduite à son plus strict minimum, mais cela suffisait pour combler les 4/6 ans. Ensuite, les Teletubbies ont vaguement essayé de susciter l'attention, mais ce titre s'avérait trop insipide et répétitif. Cet automne, c'est le gentil Winnie l'ourson qui s'y colle. Enfin étrangement c'est plutôt Tigrou qui est chargé de récolter des pots de miel pour son ami. Les graphismes sont très jolis et Tigrou se laisse diriger assez facilement. Ce sont à peu près les seuls titres proposés aux plus jeunes joueurs.

dose d'humour forcément débile. A noter également chez Infogrames, en marge de la licence Warner, l'adaptation en jeu de la licence ***Animorphs***, un dessin animé diffusé chez nous sur le câble où il sera possible de prendre l'apparence d'animaux sous forme de « morphing ». Pour en finir avec les Toons, Virgin nous propose un drôle d'extraterrestre nommé ***Toonenstein***, un titre assez curieux dans lequel vous incarnez un Tiny Toon qui tente de drôles d'expérimentations en activant d'étranges mécanismes. L'esprit est bien sûr décalé puisque l'on évolue au milieu des Toons mais tout de même un peu difficile d'accès pour les plus jeunes, car on ne saisit pas tout de suite ce qu'il faut faire, c'est légèrement confus, à moins que ne soit mon cerveau qui marque des signes de faiblesse.

VOUS REPRENDREZ BIEN UNE P'TITE SIMU ?

Konami, de son côté, prépare un ***Woody Racing***, qui entraîne Woody Woodpecker et ses amis dans une simulation de karting. Eh oui, encore une. J'ai comme la vague impression qu'on n'en finira jamais avec ces kartings. Pourquoi ne pas proposer une pseudo-simulation de vol, à l'échelle d'un enfant bien sûr, ou encore un jeu qui se déroule dans l'espace ? C'est presque le cas avec ***Buzz Lightyear of Star Command*** édité par Activision, un jeu de plate-forme plutôt bien réalisé, avec le Ranger de l'Espace de Toy Story sans son pote Woody. Buzz ne pourra enchaîner les missions qu'en les réussissant les unes après les autres. Et ce n'est pas évident ! Figurez-vous que vous êtes soumis à un compte à rebours, que vous faites en même temps la course avec une extraterrestre, que des aliens vous mitraillent, que vous tombez dans la lave en fusion, etc. Plutôt ardu comme premier parcours mais en même temps assez divertissant. Chez Sony C.E., un nouveau ***Spyro Year of the Dragon*** se prépare pour le mois de novembre, avec le gentil dragon violet fidèle à sa légende et un ***Crash Bash***, pas développé par Naughty Dog qui a cédé ses droits d'exploitation sur ce personnage aux développeurs d'Eurocom. Ce titre se veut radicalement différent des précédents Bandicoot, en proposant un jeu dont le concept se rapproche d'un Worms, dans lequel plusieurs personnages issus de l'environnement Crash s'envoient copieusement des bombes et autres délicatesses. Une idée étrange qui peut se révéler intéressante si elle est bien réalisée. On attendra donc une version jouable pour se prononcer, comme d'hab' ! Chez Henson Interactive, après s'être essayé à un jeu de karting inégal, le Muppet Racemania, avec de jolis graphismes mais une maniabilité pas top, les voitures étant trop nerveuses avec une tendance à zigzaguer furieusement, on s'essaie cette fois à la plate-forme aventure avec ***Muppet's Monster Adventure***. On retrouve Peggy la cochonne et Kermit dans



Buzz sans son acolyte est plongé dans un univers « aliénesque ».

LA FÊTE PS2

Monsieur Sakimoto n'oublie cependant pas qu'il est le champion de karaoké du département marketing et stratégie des trombones de son entreprise. Il s'est donc tout naturellement jeté sur **Dream Audition**, un véritable jeu de chanson sur PlayStation 2. Livré avec un micro en port USB (port série de la PlayStation 2, des iMac et de nombreux PC), ce jeu propose une centaine de chansons issues du Top 50 japonais. Lorsque l'on commence à pousser la chansonnette, la console calcule en temps réel le ton de votre voix grâce à un système de spectrographe, tout en comparant le son que vous produisez avec celui qu'elle a en mémoire. Impossible de chanter faux ou de chanter n'importe quoi dans ce jeu difficile, qui n'apparaîtra certainement jamais en France, mais qui prouve que la PlayStation 2 est une machine de tous les amusements. De la même manière, et toujours pour exploiter le port USB de la console, voici venir **Bikkuri Mouse**. Destiné aux plus petits, ce logiciel de dessin rigolo au design audacieux et intéressant permet de dessiner avec un pinceau magique qui transforme les ronds rouges en soleils souriants, les traits gris en autoroutes rigolotes, et les carrés verts en buissons regorgeant de fruits. Une espèce d'éducatif artistique unique en son genre dans l'univers de la PlayStation.

SUPERIOR TECH

Monsieur Sakimoto a fini son shopping, et croise son ami, monsieur Koshiro. Ce dernier, qui possède une console concurrente, est bien fier de lui montrer son super-jeu super-beau, utilisant un grand nombre de techniques au nom compliqué. Heureusement, il reste à monsieur Sakimoto deux jeux techniquement irréprochables, qui tirent bien parti des capacités de la PlayStation 2. Le premier dont, techniquement, monsieur Sakimoto n'aura pas à rougir, c'est **Armored Core 2**. Toujours dans la peau d'un pilote de robot super-avancé, le joueur continue à enchaîner mission sur mission tout en gagnant de l'argent. Cet argent servira à acheter les équipements les plus fous pour avoir un robot toujours plus performant. Le tout se déroule dans un univers graphique extrêmement fin et détaillé. Les éléments, qu'ils soient robots ou structurels, sont modélisés avec soin, et même si l'intérêt du jeu est un rien limité, la réalisation, elle, peut se targuer d'être haut de gamme. Un autre jeu fait, lui aussi, la fierté de monsieur Sakimoto, c'est bien entendu **Shin Sangoku Musô**. Derrière ce titre difficilement prononçable pour un Occidental, monsieur Sakimoto va trouver un jeu de combat stratégie comme il n'en avait jamais vu. Incarnant le général d'une grande armée dans la Chine antique, le joueur va participer à une bataille pour assurer la suprématie de son seigneur. Dans ce combat sans merci, le joueur devra tuer quelques centaines de soldats, au cœur même de gigantesques batailles épiques. Sorte de Soldat Ryan antique que seule la PlayStation 2 pouvait offrir, Shin Sangoku Musô propose donc une action intense, puisqu'il s'agit de se battre contre une armée entière, mais aussi un aspect stratégie. En effet, la bataille se déroule avec ou sans vous, en temps réel. Il faudra donc observer sur une carte l'avancée de vos troupes, afin d'aller nettoyer les endroits problématiques, comme les tours dans lesquelles sont réfugiés de belliqueux archers. Avec tous ces titres et ceux à venir, monsieur Sakimoto pourra désormais utiliser son lecteur vertical de DVD vidéo pour autre chose que le cinéma, ce qui le remplit d'une joie difficile à cacher. Une drôle d'histoire comme seul le Japon pouvait en proposer cet été.

Les armées en déplacement s'apprêtent à un affrontement sans merci.

Jamais dans un jeu vidéo on a marché accroupi avec autant de réalisme !

Le travail des éclairages sur les structures métalliques des robots force le respect.

Une dynamique des mouvements très réaliste pour ces lourds robots propulsés à plus de 500 km/h.

PLANETE RUSHES

Après un été assez calme, la rentrée 2000 devrait rester dans les annales. Ainsi, en contraste avec le report de la PlayStation 2 en Europe (désormais prévue pour le 24 novembre, voir notre édito), l'arrivée imminente de la PS one fait déjà office d'événement à part entière. Sortie le 7 juillet dernier au Japon et prévue pour fin septembre chez nous, la mini PlayStation a remporté un grand succès sur l'archipel nippon. Toute mimi et annonciatrice de nombreuses innovations comme la connexion aux téléphones portables (qui s'appliquera aussi aux PlayStation 1 et 2), la PS one a volé la vedette à sa sœur 128 bits. Une nouvelle preuve que l'actu' de la PlayStation première du nom reste toujours vivace.

All Over the World

Sources : C.T.W. (Europe), Weekly Famitsu (Japon), l'Interactive Entertainment Services (Etats-Unis)

Top 5 Europe
Colin McRae Rally 2.0 (Codemasters, rallye)
De Sang Froid (Sony C.E.E., action/aventure)
F1 2000 (Electronic Arts, F1)
Driver (Infogrames, action)
Tomb Raider 3 (Eidos, action/aventure)

Top 5 Japon
Final Fantasy IX (Square, jeu de rôle)
Dance Dance Revolution 3rd Mix (Konami, musique)
My Summer (Sony, été virtuel)
Jikkyou J.League Winning Eleven 2000 (Konami, foot)
Persona 2 : Eternal Punishment (Atlus, jeu de rôle)

Top 5 Etats-Unis
Tony Hawks Pro Skater (Activision, skate)
Legend of Dragoon (Sony, jeu de rôle)
Special Ops (Take 2 Interactive, commando)
Driver (Infogrames, action)
WWF Smackdown! (THQ, catch)

Le coin du Net

Ce mois-ci, deux vidéos PlayStation 2 pour se donner une idée de ce à quoi nous allons jouer dans les prochains mois, et une bande-annonce du film Final Fantasy pour rêver, tout simplement.

Final Fantasy the Movie
http://www.finalfantasy.com
Eté 2001. Plus qu'un an à attendre et nous devrions pouvoir enfin admirer le film Final Fantasy ! Pour entretenir l'excitation, Square et Columbia Picture ont dévoilé la première bande-annonce. Autant vous prévenir, vous allez halluciner ! Ces gens sont fous, jamais des images de synthèse n'avaient été aussi réalistes. Si j'étais un acteur, je commencerais sérieusement à flipper !

Smuggler's Run (PlayStation 2)
http://www.gamefan.com/movies.asp?g=2056
Smuggler's Run n'est probablement pas le jeu le plus attendu sur PlayStation 2 mais il pourrait toutefois bien réussir un joli coup. En effet, si son principe de course-poursuite reste des plus simples, sa réalisation est à ce jour l'une des plus impressionnantes sur la nouvelle console de Sony. Des décors vastes et détaillés, l'absence totale de clipping... intéressant.

Summoner (PlayStation 2)
http://ps2movies.ign.com/media/previews/video/summoner/summoner_2.mov
Summoner devrait être l'un des tout premiers jeux de rôle à voir le jour sur PlayStation 2. Avec son ambiance médiévale plutôt bien retranscrite et ses invocations superbes, il pourrait en surprendre plus d'un.

Les États-Unis ? Ready !

Alors que le lancement de la PlayStation 2 a été reporté au 24 novembre en France, il est toujours prévu pour le 26 octobre chez ces veinards d'Américains. Le lancement est tellement imminent de l'autre côté de l'Atlantique qu'il nous a semblé intéressant de faire le point sur les titres déjà officiellement confirmés pour le jour de la sortie. A priori, la plupart devraient effectivement arriver, si ce n'est dès le lancement, du moins dans les premiers mois de la commercialisation de la Play 2 en Europe. Au chapitre, un premier aperçu, en une trentaine de jeux, de ce qui nous attend de la part des éditeurs tiers, tout en sachant que du côté de Sony, des titres comme GT 2000, Formula One 2001, The Getaway et WipEout Fusion devraient aussi être de la partie.

Gradius III and IV (Konami, tir)
Madden NFL 2001 (Electronic Arts, sport)
Big SSX (Electronic Arts, sport)
NHL 2001 (Electronic Arts, sport)
FIFA 2001 MLS (Electronic Arts, sport)
Kessen (Electronic Arts, stratégie)
X Squad (Electronic Arts, action)
Swing Away (Electronic Arts, golf)
Sim Theme Park (Electronic Arts, stratégie)
Street Fighter EX3 (Capcom, combat)
Tekken Tag Tournament (Namco, combat)
Ridge Racer V (Namco, course)
Summoner (THQ, RPG)
Ready to Rumble Round 2 (Midway, boxe)
Star Wars : Starfighter (LucasArts, action)
Unreal Tournament (Infogrames, tir)
Evergrace (Agetec, RPG)
Armored Core 2 (Agetec, action)
Eternal Ring (Agetec, RPG)
Time Splitters (Eidos, tir)
Fusion GT (Crave, course futuriste)
Smuggler's Run (Rockstar, course)
Midnight Club (Rockstar, course)

Les femmes accros du Net

Une petite news minuscule, hop là, comme ça, juste histoire de dire que d'après une étude menée par Media Metrix et Jupiter Communications, aux Etats-Unis, il y aurait bien plus d'utilisatrices du Net que d'utilisateurs. En effet, mis à part la tranche des 18-24 ans, les femmes sont toujours plus nombreuses que les hommes dès qu'il s'agit de surfer sur la toile. D'ailleurs, l'accès au Net aidant, on note une augmentation de plus de 120 % du nombre de femmes se connectant au Web. En attendant d'être persuadé que la femme est l'avenir de l'homme, l'avenir du Net, lui, semble visiblement passer par elle.

La PlayStation 2 fait décoller les DVD

Avant même le lancement de la PlayStation 2 en Europe, un rapport publié dans le magazine anglais Screen Digest estime que la nouvelle console de Sony jouera un rôle prépondérant dans le développement du marché du DVD. Ainsi, d'après les estimations, un tiers des foyers européens seront équipés d'un lecteur DVD avant la fin 2003. Mais attention, un peu de concentration, la suite est encore plus intéressante. En effet, si les analystes prévoient que près de 17,6 % des foyers européens posséderont une console équipée d'un lecteur DVD, il faut aussi comprendre que 48 % des lecteurs DVD seront des consoles ! Vous avez bien compris, le marché auquel s'attaque la PlayStation 2 est énorme et en pleine révolution. Pour l'anecdote, sachez que d'après Screen Digest, la plus importante concentration de lecteurs DVD se trouvera en Angleterre avec près de 7 millions de foyers équipés. Mais bon, rien ne vous empêche de faire mentir les prévisions. Pour cela, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

La NASA améliore notre vie

Protéger la forme physique et le mental du joueur, voilà ce à quoi s'attache la NASA. « Après 30 ans d'expériences biologiques visant à réduire les dépressions nerveuses à l'aide d'appareils électroniques, nous avons découvert qu'en imprimant des changements très spécifiques dans la perception neuronale, les individus soumis à ces tests se portaient bien mieux » a expliqué le docteur Olafur Palsson, assistant en psychiatrie. C'est ici que la NASA entre en action puisqu'elle effectue actuellement une batterie de tests sur des enfants de 9 à 14 ans souffrant d'hyperactivité ou de trouble de la concentration. Il s'agirait de faire jouer ces enfants avec des manettes spéciales émettant des signaux régulant l'activité cérébrale. Des senseurs placés sur la tête et le corps du joueur le calmeraient tout en améliorant ses performances ! Vu les rapides progrès enregistrés par cette étude, la NASA compterait commercialiser les premiers paddles de ce nouveau type d'ici 2 ou 3 ans. Ah oui, juste une précision : tout ceci est très sérieux !

La PlayStation 2 trop chère pour les Anglais ?

Prévue à 2 100 francs aux Etats-Unis, à 2 990 francs en France, il faudra débourser près de 299 livres au Royaume-Uni (soit près de 3 200 francs) pour s'offrir une PlayStation 2 ! Pauvres économies. Après l'annonce du report, ce fut donc au tour du prix de choquer les esprits de nos cousins anglais indignés par tant d'injustice. Ainsi, afin de montrer son mécontentement, la chaîne de grands magasins ASDA aurait décidé de ne pas vendre de PlayStation 2. « Nous avons demandé à Sony de baisser le prix mais jusqu'ici ils ont refusé, aurait expliqué un porte-parole de ASDA, avant de renchérir : Pour le moment, nous n'envisageons pas de vendre la console au prix de 299 £. » Le problème viendrait principalement des marges enregistrées par les revendeurs. Des marges apparemment quasi-insignifiantes. Dans la foulée, l'association de consommateurs anglaise a ouvertement critiqué la politique tarifaire de la PlayStation 2 sur le sol anglais, qu'elle juge abusive malgré le droit de tout constructeur de fixer le prix de son choix. Sans aller jusqu'à imaginer un éventuel boycott de la PlayStation 2 en Angleterre, il reste toutefois intéressant de se demander ce qui pourrait se passer si le mouvement s'étendait à d'autres chaînes de distribution.

Le jeu en réseau par NTT DoCoMo

Outre la rime minable du titre, sachez que Sony et la firme de téléphonie nipponne NTT DoCoMo viennent de nouer une alliance technique pour proposer des produits ludiques sur les futures générations de téléphones portables. En effet, tandis qu'en Europe le WAP en est à ses balbutiements, au Japon, NTT triomphe avec son i-mode ! En apportant ce service au Vieux Continent, Sony compte pouvoir faire transiter de la musique, des vidéos, mais surtout des jeux via téléphonie portable. L'ensemble pourrait alors servir soit sur PS one, soit sur PlayStation 2. Les premiers téléchargements devraient être accessibles au printemps prochain. Sony a vraisemblablement décidé de sortir le grand jeu.

Sony, objectif tout on-line

L'arrivée de la PlayStation 2 devrait faire chambouler de nombreuses habitudes. La première d'entre elles sera probablement l'approche d'Internet dans sa conception commerciale. En effet, si Sony vous proposait de faire vos courses tranquillement affalé dans votre bon canapé, qui oserait refuser ? A priori peu de monde… et cela tombe plutôt pas mal car Sony va effectivement vous offrir ce service d'ici à la fin de l'année. Comme l'ont annoncé Chris Deering (président de Sony C.E.E.) et Ray Maguire, le site Internet de playstation-europe.com s'apprête à subir un sérieux lifting pour devenir un « one-stop e-commerce » (c'est-à-dire, un portail de commerce où vous pourrez acheter tous les produits PlayStation). Le plus surprenant dans l'histoire reste les délais prévus par Sony. « Si nous pouvons mettre en ligne ce service avant les fêtes de Noël, alors nous le ferons. Toutefois, vous pouvez nous faire confiance pour ne pas nous précipiter et mettre sur le marché un produit qui ne serait pas totalement fonctionnel. » Faire le plein de jeux PS one et PlayStation 2 grâce à son Dual Shock ou à un clic de souris n'aura jamais été aussi facile… et tentant.

Les incontournables Les plus attendus

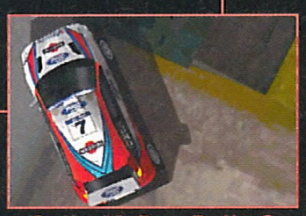
Des surprises et des déceptions, ce mois-ci. Ronaldo V-Football ne passera pas du stade de jeu le plus attendu de sa catégorie à l'incontournable que l'on attendait, et se fait logiquement remplacer par Tony Hawk Pro Skater 2. Pour les bonnes surprises, notons l'arrivée de Silent Bomber, dans une catégorie bien peu représentée de nos jours, ainsi que le Front Mission 3, un excellent « tactical-RPG »... Voilà deux bonnes raisons de se pencher sur autre chose que la baston ou la course auto, cet été !

Course

Les incontournables

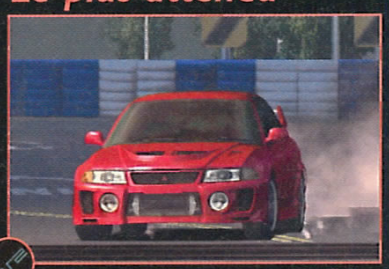
Gran Turismo 2
Editeur : Sony C.E.

TOCA World Touring Cars
Editeur : Codemasters



Colin McRae Rally 2
Editeur : Codemasters

Le plus attendu



GT 2000
Editeur : Sony C.E.

Combat

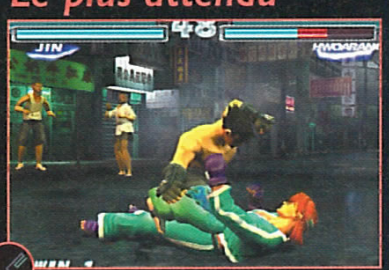
Les incontournables

Tekken 3
Editeur : Namco

Bloody Roar 2
Editeur : Hudson/Virgin IE

Street Fighter Alpha 3
Editeur : Capcom/Virgin IE

Le plus attendu



Tekken Tag Tournament
Editeur : Namco

Sport

Les incontournables

ISS Pro Evolution
Editeur : Konami

Tony Hawk's Skateboarding
Editeur : Activision

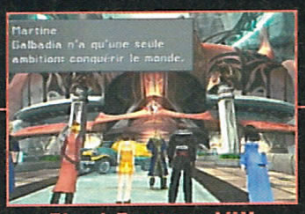
Yannick Noah All Star Tennis 2000
Editeur : Ubi Soft

Le plus attendu

Tony Hawk Pro Skater 2
Editeur : Activision

RPG/aventure

Les incontournables



Final Fantasy VIII
Editeur : Square

Saga Frontier 2
Editeur : Square

Suikoden II
Editeur : Konami

Le plus attendu

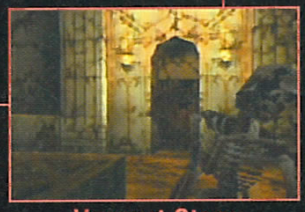
Valkyrie Profile
Editeur : Enix

Action/aventure

Les incontournables

Resident Evil 3
Editeur : Capcom

Tenchu 2
Editeur : Activision



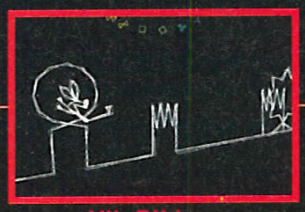
Vagrant Story
Editeur : Square

Le plus attendu

Alone in the Dark 4
Editeur : Infogrames

Bizarre

Les incontournables



Vib Ribbon
Editeur : Sony C.E.

Worms Armageddon
Editeur : Hasbro Interactive

Um Jammer Lammy
Editeur : Sony C.E.

Le plus attendu

Dance Dance Revolution
Editeur : Konami

Plate-forme

Les incontournables

Crash Bandicoot 3
Editeur : Sony C.E.

Spyro 2
Editeur : Sony C.E.

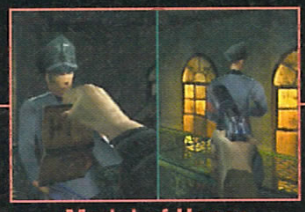
Rayman 2
Editeur : Ubi Soft

Le plus attendu

Spyro 3
Editeur : Sony C.E.

Jeux de tir

Les incontournables



Medal of Honor
Editeur : Dreamworks Interactive

Colony Wars Red Sun
Editeur : Psygnosis/Sony C.E.

Silent Bomber
Editeur : Virgin I.E.

Le plus attendu

Star Ixiom
Editeur : Namco

INTERNET

Ce mois-ci, c'est la lettre du jeune Hervé 17 ans que j'ai sélectionnée. « Cher PlayStation Mag., je veux crier au monde entier que grâce à Internet j'ai trouvé la femme de ma vie. Elle est mannequin et son pseudo c'est Vulva21… ». En voilà un qui va découvrir la vie.

ÇA NE VA PAS BIEN…

C'est pourriiii

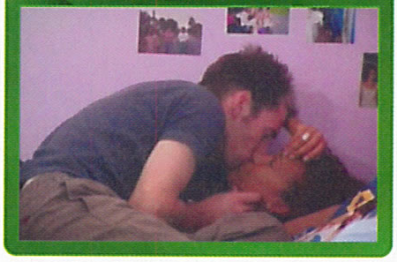
- Attends la chute tu vas mourir : là, le médecin lui dit en regardant son oreille, alors là on est bon pour l'adénosine !
-AHAHAH je la connaissais avec une gastro celle-là.
Haut parleur : « Un podologue est demandé en salle de réanimation »
-Bon une urgence, j'y vais on se retrouve au squash à 15h…
Haut parleur : « Un proctologue est demandé en salle 2 »
-Alors ma petite, c'est quoi cette histoire de réanimation de pied, j'aime pas trop qu'on plaisante avec la santé de mes patients moi… Voyons voir… Oh mais c'est trois fois rien… allez donc sur http://www.ontap.com/health/stinkyfeet/ et revenez me voir quand votre pied ressemblera à ça, pas avant.

StinkyFeet

Souriez, vous êtes filmé

Big Brother©

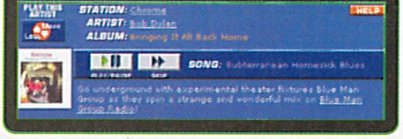
Enfermez une dizaine de personnes dans une grande maison totalement coupée de l'extérieur, la truffer de caméras, de micros, et attendre… attendre… et attendre encore un peu en espérant tomber sur un moment sympa. Comme par exemple, la fois où Steve s'est mixé par erreur l'avant-bras.
http://webcenter.bigbrother2000.aol.com/
pour la version américaine
http://www.big-brother.nl
pour la version néerlandaise
http://www.big-brother-haus.de/
pour la version allemande
http://bigbrother.terra.com/
pour la version anglaise
http://www.tv3.ch/bigbrother/bigbrother.htm
pour la version suisse.

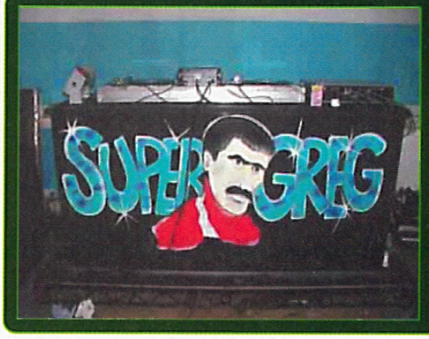


Disque à la demande

sonicnet.com Me Music. It's Mine

Les radios sur Internet commencent sérieusement à faire de l'ombre aux radios traditionnelles. Surtout si comme Radio.SonicNet elles vous proposent de créer votre propre playlist. Après avoir répondu à un tout petit questionnaire sur vos goûts musicaux la radio commence à émettre. Ensuite, rien ne vous empêche d'affiner la sélection en notant les musiques une par une. Comble du bonheur, on peut zapper de chanson en chanson, voir la bio d'un artiste, et bien sûr acheter le CD qu'on écoute. Donc si vous êtes DJ un conseil, trouvez vite un nouveau métier et arrêtez de nous voler nos meufs en soirée.
http://www.sonicnet.com/

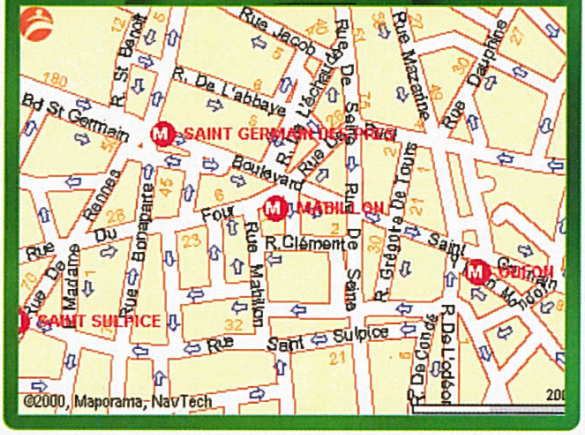




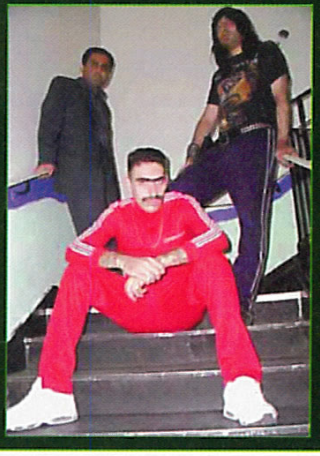
Vous êtes ici

maporama The World My Way

Vous êtes perdu ? Pas de problème… Maporama vous donne un accès gratuit aux cartes routières du monde entier. 635 000 villes dans plus de 180 pays accessibles depuis PC, Mac, PDA (Windows CE, PalmPilot) ou votre téléphone portable dernière génération. Afin de tester ce service en condition réelle, je me suis donc rendu en Argentine. Je me suis retrouvé dans les rues de Sao Paulo. Comme je ne trouvais pas mon hôtel, j'ai sorti mon téléphone portable et mon Windows CE. Après avoir esquivé le premier jet de pierres j'ai pu me connecter… ensuite j'ai reçu un coup de bâton derrière la tête, j'ai sorti mon stylet, esquivé un coup de poing, écris l'adresse lettre par lettre… mmm… pas facile en courant… hyyt://wwx.mzporala.cpm et là un type m'a chouré mon palm… je lui ai couru après puis il s'est arrêté. Alors j'ai couru dans l'autre sens. http://www.maporama.com/



Super Wesh Wesh Greg !



Po Po Po Pop ! Super Greg fait parti de la Old School. Son métier c'est DJ, Didji comme on dit dans le milieu. Boudé à ses débuts par la scène underground, il a dû faire ses preuves sur le Dance Floor pour se faire de la maille. Ses Lyrics d'enragés vont te retourner la face et te fracasser en deux, tu vas trop le kiffer suprême. Alors check vite le site du Big G, parce que c'est trop de la bombasse. Spécial kassdédi à tous mes Homes Boy qui m'ont supporté depuis mes débuts. Yo !
http://www.mahircentral.com/

Un abonnement de 6 mois à

AOL

AOL, élu fournisseur d'accès préféré des internautes français**

= 590 F remboursés

sur l'achat de votre modem 3Com*

* 590F remboursés après achat d'un 56K FaxModem, d'un 56K Message Modem, ou d'un 56K Professional Message Modem portant l'étiquette de l'opération, puis ouverture d'un abonnement AOL de 6 mois par téléphone au **0825 12 12 12** (0,99 FTTC/min)

1er mois gratuit : 20 heures TOUT COMPRIS Internet + Téléphone inclus, puis 5 mois à 95F/mois pour 15 heures TOUT COMPRIS Internet + Téléphone inclus. Offre valable entre le 15/08/00 et le 15/01/01.

USR 56K Faxmodem

- Idéal pour surfer sur Internet ; produit haute vitesse à la norme V90 et x2 pour recevoir jusqu'à 56 000 bps
- Modem évolutif par simple téléchargement
- Excellent rapport prix/performance

USR 56K Message Modem

- Fonctions modem et répondeur même PC éteint
- Consultation des messages vocaux même PC éteint
- Produit haute vitesse à la norme V.90 et x2 : double compatibilité 56 Kbps

USR 56K Professional Message Modem

- Modem évolutif : mise à jour par simple téléchargement
- Téléphone de conférence, mains libres et Minitel
- Possibilité de brancher un combiné téléphonique pour les conversations privées
- Interrogation à distance
- Voyants lumineux de contrôle
- Possibilité de lancer manuellement la réception d'un fax en maintenant le bouton STOP/PLAY appuyé durant 2 secondes

3com

* Offre limitée à la France Métropolitaine (achat + domicile) et non cumulable avec les autres offres de promotions d'AOL, pour l'achat d'un modem 3COM du 15 août 2000 au 15 janvier 2001 suivi de l'ouverture d'un compte AOL pour une période de six mois par téléphone au 0825 12 12 12 (0,99 FTTC/min) entre le 15 août 2000 et le 15 janvier 2001. Le remboursement du montant de 590 F TTC interviendra par virement bancaire sous 4 semaines à compter de la réception par AOL du bon de remboursement correctement complété et de la preuve d'achat. Cette offre est limitée à une demande par foyer fiscal et par entreprise. Les frais d'affranchissement sont compris dans les 590 F. Toute demande incomplète ou illisible ne pourra être prise en compte. AOL se réserve le droit de refuser toute demande qui lui semblerait frauduleuse ou peu soucieuse du respect des procédures liées à l'opération. Conformément à la loi informatique et liberté du 6 janvier 1978, vous bénéficierez d'un libre droit d'accès et de rectification ou de retrait des informations vous concernant. Photos et textes non contractuels. Toutes les sociétés et marques citées sont des marques déposées de leurs sociétés respectives.

** Journal de l'Internaute du 25 mai 2000 - www.linternaute.com

Par Stéphane Hébert

ZIK

En ces temps de fin de batifolades estivales, la sélection de la rentrée va joindre l'utile à l'agréable. L'utile avec l'album Solidays (on compte sur vous) et l'agréable avec des opus qui feront de vous une « very-hype-people to be known ».

IT IS ZE PLACE TO BI

Everclear

Songs From An American Movie (Vol. 1 : Learning How To Smile)

Quatrième album pour Everclear, groupe de rock Made in Côte Ouest, qui pour le coup se lâche un peu plus que dans ses précendentes productions. Ainsi, on retrouve tour à tour des ballades countrysantes à la sauce bayou, des rythmes légèrement hip-popiens où les samples se sentent comme à la maison, et bien évidemment (heureusement diront certains) des compositions plus fidèles à l'esprit originel du groupe. J'entends par là un rock sympathique, simple, sans trop de frioritures, qui à défaut de réellement surprendre, accompagne l'auditeur sur des chemins bien agréables. On compte quand même sur un peu plus de d'originalité pour le prochain opus.

Little Kix

Mansun (EMI)

Si vous vous souvenez de Mansun et de leur premier album Attack of the Grey Lantern, oubliez tout ce que vous croyez savoir sur ce groupe. Little Kix n'a pas le même son, ni le même style. C'est à se demander si, finalement, ce sont les mêmes gars. En fait, Little Kix est une sorte de mélange entre le premier album, tragico-imaginatif, et le second, plus « rock-torturé de l'angoisse ». Le résultat est imparable : entre mélodies étranges et arrangements intelligents, le rock de Mansun est tout simplement excellent. Soundtrack 4 2 Lovers, Buttefly, I can only disappoint You, ou encore Fool... les bons titres ne manquent décidément pas. Le meilleur album du groupe.

Revolvinghouse

DJ Dan Ghenacia Paris (M10 Electronic Sounds)

On passe directement de la dinde au gnou, puisque nous allons parler ici-bas d'une compilation house, amoureusement mixée par DJ Dan Ghenacia. Alors évidemment, le tout sonne très « cloub », comme dirait nos amis portugais. La quinzaine de titres présents vous fera ainsi retrouver des gens comme Gemini, Duality, Dr Drak, Mark Grant, Sun Trust, BRS, JT Donaldson, dans des mix très propres et pas trop chargés. Passez ce disque, et votre appartement/voiture/maison deviendra instantanément « Ze Place Tou Bi » de toute la population hype de votre quartier/autoroute/campagne. Rayez la mention incongrue.

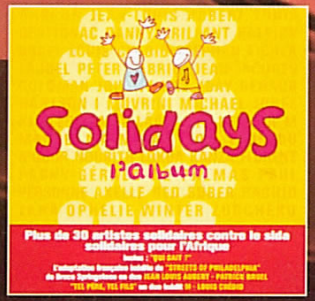
The Hacker

Mélodies en sous-sol (Goodlife)

Alors là je dis bravo. Mélodies en sous-sol est dépouillé, technologique, froid, sombre. Mais ces adjectifs, qui d'habitude sont plutôt péjoratifs il faut bien l'avouer (hop exemple : « hummm chérie, tu es très technologique ce soir... » = Nuit dans le canapé garantie par contrat), prennent ici un tout autre sens. Attention, cascade badaboum tsoin tsoin, j'explique le concept. Bien que ne transpirant pas la joie de vivre à outrance, cet album techno tape là où cela fait du bien, en plein dans l'inconscient de l'amoureux des machines non-accoustiques. Les influences viennent clairement de l'Electro Pop des années 80, avec quelques fois des incursions à la Aphex Twins, mais en bien plus sobre. Bon, il est tout à fait clair que l'album ne plaira pas à tout le monde, mais il n'y aura pas de juste milieu : soit vous jetterez le disque, soit vous l'encadrerez au-dessus de la télé, à côté de la photo de grand-mère. C'est important d'avoir des repères dans la vie.

Solidays l'album

Divers (BMG)



Les grandes causes sont faites pour être soutenues, et c'est bien ce que nous avons l'intention de faire ici. Au-delà des opinions purement subjectives quant à la qualité intrinsèque de l'album, la seule chose à retenir est que les 30 artistes qui se sont donnés rendez-vous sur le disque n'ont qu'une seule motivation : aider « Solidarité Sida » à lutter contre ce fléau viral et mondial, qui rappelons-le n'épargne personne. On ne guérit toujours pas du Sida, mais par contre on en meurt encore sans problèmes. C'est bien pour cela que, quitte à n'écouter l'opus qu'une seule fois, l'achat en vaut réellement la chandelle. Vous voulez des noms ? En vrac : Goldman, Bertignac, Pagny, Zucchero, Johnny, Faudel, Chedid, Anggun, Winter, Red, ou encore Gabriel, que l'on retrouvera dans quatorze standards intemporels. A vos porte-monnaie, Citoyens..

Sincere

MJ Cole (Mercury)

Bien que la musique ne manque pas de genres, catégories, et sous-catégories à faire fantasmer plus d'un fonctionnaire fiscal, il semble que MJ Cole en ait inventé un nouveau. Bah mince, il va falloir que je mette mon dictionnaire à jour. Sincere allie ainsi des boucles de beats et de basses définitivement jungles, à des voix directement issues de la house, pour ne pas dire de la soul. En fait si, disons-le. Décidément, les musiciens électro-anglais ont bien rattrapé leur retard, et il est loin le temps où ils allaient régulièrement outre-Atlantique pour trouver de l'inspiration. Si ce n'est tout à fait indispensable, Sincere est en tout cas bien original. Bah quoi, vous voulez être hype, oui ou non ?

SURVIVREZ-VOUS
A LA FIN DU MONDE ?
TITAN™
LE 18 OCTOBRE
www.foxfrance.com
UFD
MUSIQUE DISPONIBLE SUR CD
© 1999 TWENTIETH CENTURY FOX.
TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Par Christophe Narbonne
du Magazine Première

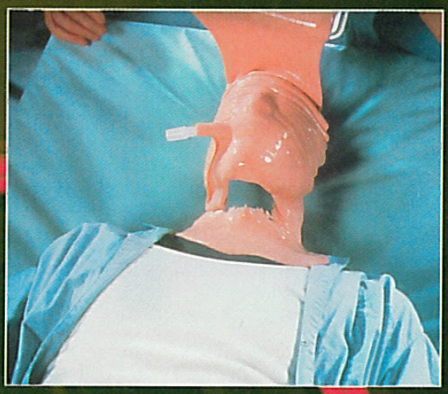
CINE

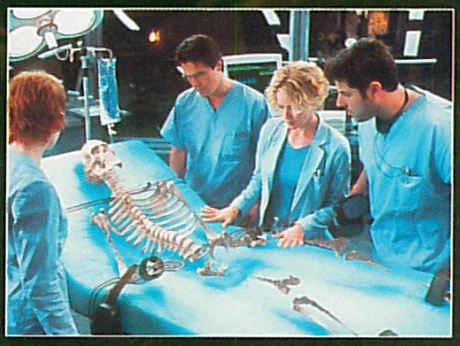
Des héros très discrets au cinéma. Furtivité qui rime avec invisibilité et sous-mariniers. Les vedettes de cinéma font dans le discret avec des films qui, sans surprendre, restent distrayants. Une rentrée tranquille compensée par les multiples sorties jeux vidéo du moment.

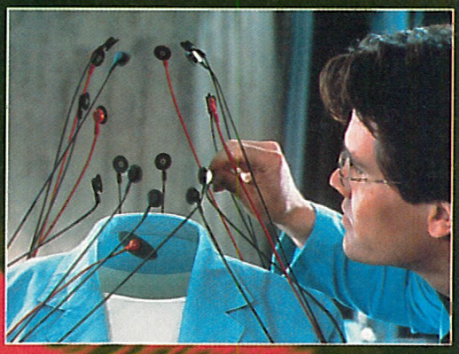
RENTRÉE DES AS

L'HOMME SANS OMBRE

Action visible de Paul Verhoeven. U.S.A. Avec Kevin Bacon (Sebastian Caine), Elisabeth Shue (Linda McKay), Josh Brolin (Matthew Kensington), William Devane (Dr Arthur Kramer)... Scénario : Andrew W. Marlowe. Photo : Jost Vacano. Musique : Jerry Goldsmith. Prod. : Douglas Wick, Alan Marshall. Distr. : Columbia Tristar Films. 1 h 52. Date de sortie : le 20 septembre.



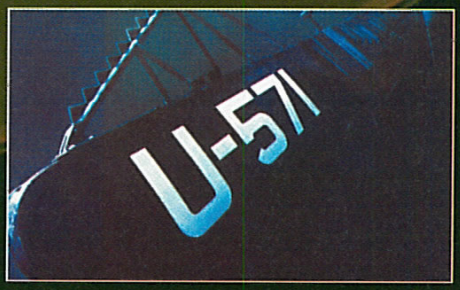




Le principe de l'invisibilité humaine nourrit les fantasmes des littérateurs et des cinéastes depuis plus d'un siècle. L'idée est évidemment éminemment visuelle (même si, en théorie, on ne voit rien !) et, le progrès des effets spéciaux aidant, on attendait avec impatience ce que l'iconoclaste Paul Verhoeven - dont le Starship Troopers nous avait laissés baba - allait pouvoir en tirer. La première partie du film répond complètement à nos attentes : Sebastian Caine, scientifique renommé, décide d'expérimenter sur lui un procédé jusque-là réservé aux animaux rendant invisible. L'opération est un succès (à l'instar des effets spéciaux, ébouriffants) mais elle ne fonctionne pas dans le sens inverse. Définitivement transparent, il pète les plombs et devient un danger pour ses collègues... Verhoeven développe des thèmes qui lui sont chers - voyeurisme, exhibitionnisme, violence pathologique - sans se départir d'un cynisme et d'un humour politiquement incorrects. En cours de scénario, il cède malheureusement aux sirènes du cinéma commercial, le film se transformant en série B basique avec courses-poursuites effrénées, rebondissements grotesques et dénouement prévisible. De la part de Verhoeven, on espérait autre chose.

U-571

Thriller sous-marin de Jonathan Mostow. U.S.A. Avec Matthew McConaughey (Tyler), Harvey Keitel (Klough), Jon Bon Jovi (Emmett), Bill Paxton (Dahlgren)... Scénario : Jonathan Mostow, Sam Montgomery, David Ayer. Photo : Oliver Wood. Musique : Richard Marvin. Prod. : Lucio Trentini. Distr. : Bac Films. 1 h 56. Date de sortie : le 6 septembre.



Drôle d'idée d'avoir maintenu la date de sortie de ce film quelques jours après la mort d'une centaine de sous-mariniers russes dans des conditions épouvantables. U-571 développe, en effet, des thèmes (claustrophobie, peur de mourir) qui trouvent un sinistre écho dans cette tragédie. Situé pendant la Deuxième Guerre mondiale, le film raconte l'odyssée d'un groupe de sous-mariniers américains qui prennent d'assaut un U-Boot allemand en détresse pour y récupérer la machine Enigma, système de brouillage radar ultra-perfectionné permettant aux Nazis de torpiller tranquillos les navires de ravitaillement américains. Un concours de circonstances malheureux fait qu'ils sont obligés de rejoindre les côtes anglaises à bord de cet U-Boot au risque de passer pour de vrais Allemands... Jonathan Mostow, à qui l'on doit le très mésestimé Breakdown, Point de Rupture (avec Kurt Russell), signe un film de genre très (trop ?) classique, dont le seuil d'acceptabilité de l'invraisemblance est par moments dépassé. Indépendamment de ces « détails », U-571, avec sa galerie de personnages attachants (mention à Matthew McConaughey et à Harvey Keitel, comme d'hab'), son suspens bien dosé et ses scènes d'action choc, se révèle être un divertissement efficace.

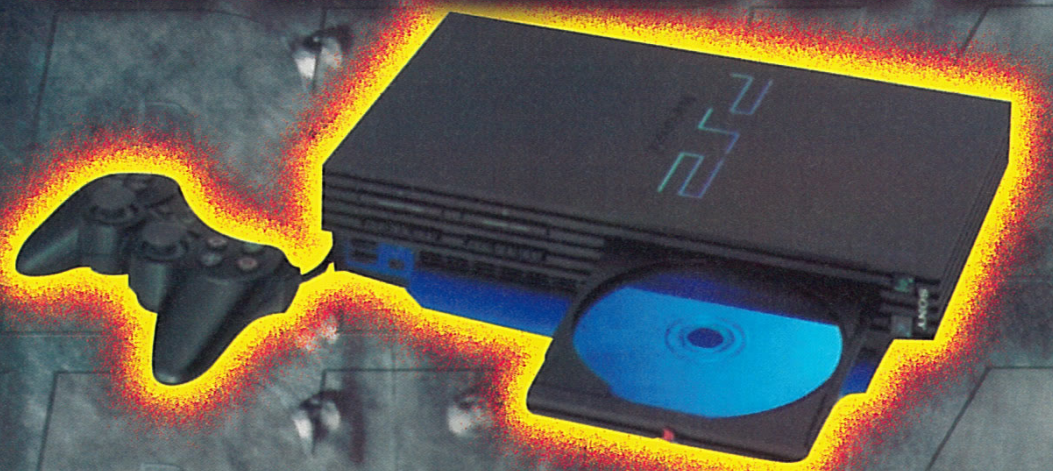
Illustrations Droits Réservés

VIRTUA®

CARTE DE FIDELITE
-20%
SUR LE 5e JEU ACHETE

MIEUX VOUS ECOUTER, POUR MIEUX VOUS CONSEILLER

"Préparez-vous à rentrer dans une nouvelle ére !!!"



NOS ADRESSES DE MAGASINS

- ANNECY - Tél. : 04 50 51 60 63
- AVIGNON - Tél. : 04 90 87 00 77
- BASSE-TERRE - Tél. : 05 90 81 89 68
- BESANCON - Tél. : 03 81 51 59 33
- BEZIERS - Tél. : 04 67 11 08 50
- BOBIGNY - Tél. : 01 41 60 19 00
- BORDEAUX - Tél. : 05 56 38 31 18
- BOURGES - Tél. : 02 48 24 14 50
- CANNES - Tél. : 04 93 38 01 13
- CHARTRES - Tél. : 02 37 30 86 68
- CLERMONT-FERR. - Tél. : 04 73 34 08 12
- COMPIEGNE - Tél. : 03 44 38 06 40
- DIJON - Tél. : 03 80 52 02 02
- FREJUS - Tél. : 04 94 81 55 05
- GUADELOUPE - Tél. : 05 90 83 34 36
- ISSY-LES-MOULINEAUX Tél. : 01 46 44 46 04
- MONTELIMAR - Tél. : 04 75 53 77 22
- MONTIGNY - Tél. : 01 39 97 16 98
- NICE-EST - Tél. : 04 93 55 49 03
- NICE OUEST - Tél. : 04 93 29 88 77
- PLAN-DE-CAMP. - Tél. : 04 42 46 65 70
- PERPIGNAN - Tél. : 04 68 51 24 37
- TOULOUSE - Tél. : 05 61 21 03 54
- RENNES - Tél. : 02 99 38 69 02
- ST-NAZAIRE - Tél. : 02 40 66 55 89
- VILLETANEUSE Tél. : 01 42 35 25 95

NOUVEAUX MAGASINS!!!

- MASSY
- LES ABYMES Tél. : 05 90 20 71 34

A PARTIR DU 2 SEPTEMBRE VENEZ RESERVER* VOTRE PLAYSTATION 2 chez VIRTUA®

VOUS AVEZ UN PROJET D'OUVERTURE ?

WWW.VIRTUA-ONLINE.COM

OU 04 92 28 38 00 - Service développement

*Playstation 2 est une marque déposée par SONY - *Voir condition au magasin - Akenaton 04 92 59 06 46

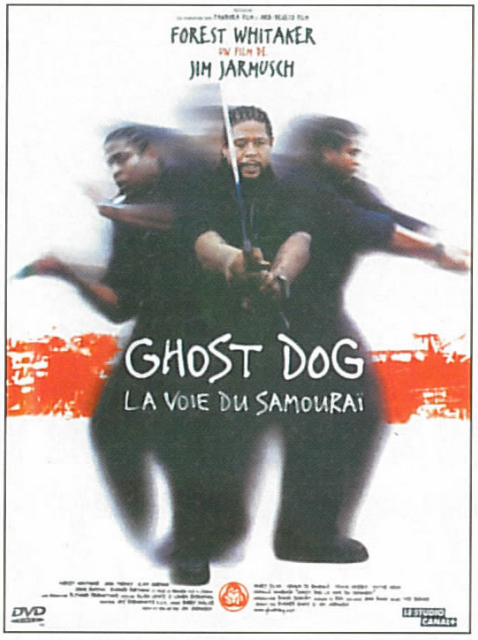
DVD LAND

COURRIER

Technologie de pointe ne rime pas encore avec perfection absolue. Le DVD l'a vite appris à ses dépens. L'arrivée de la Play 2 annoncera-t-elle la maîtrise totale du DVD et la résolution de ses petits problèmes qui viennent entacher sa réputation de support idéal ? Ça reste à prouver…

UN PEU DE TECHNIQUE

On ne l'imaginait pas en tueur implacable et pourtant. Le talentueux Mister Whitaker (Bird, la Mutante, Good Morning Vietman…) se retrouve donc dans Ghost Dog dans la peau d'un assassin. Rien à voir avec un Léon exterminateur, notre ami Ghost Dog appliquant à la lettre ou presque les principes édictés par l'Hakagure, livre de conduite du samouraï. Loin des films d'action menés à cent à l'heure, Ghost Dog est une initiation à un style de vie. Le tout est servi par une bande son rap extraordinaire qui nous fait apprécier la présence de pistes françaises et anglaises en Dolby Digital 5.1. Ajoutez à cela les scènes coupées du film en bonus, les affiches, la filmographie et l'album photos, et vous obtiendrez un DVD de qualité qui, sans être original, n'en demeure pas moins satisfaisant. L'occasion de s'initier au code d'honneur du samouraï, en attendant de se lancer dans un Onimusha (Capcom) PlayStation 2 prévu pour 2001, qui fera parfaitement écho à ce film de Jim Jarmusch.



PLUS FORT QUE LE FILM : LA MISE À JOUR !

Q *J'écris pour poser une petite question au sujet des bonus intégrés dans chaque DVD. Comme vous devez sûrement le savoir, certains ne sont accessibles qu'avec de vrais lecteurs de salon. Par exemple, je ne peux pas visionner le making of de Matrix avec mon lecteur DVD-ROM. En sera-t-il de même pour la PS2 ? Si oui, y aura-t-il une possibilité d'y remédier ? Au fait, en passant, comme ça, si vous pouviez m'expliquer pourquoi il y a ce désavantage.*
Benjamin Massard

R *Erreur, mon cher : les lecteurs DVD-ROM ne sont pas les seuls à pécher face à certains bonus, puisque, le plus souvent, le disque lui-même est seul responsable ! Le DVD de Matrix a d'ailleurs fait beaucoup parler de lui à ce sujet : un disque toujours classé au top des ventes DVD sur le territoire français, mais réputé pour ses bugs et son incompatibilité avec pas mal de lecteurs, même de marque. Au point que certains constructeurs ont fait de cette compatibilité avec Matrix un argument de vente pour leurs nouveaux modèles ! Mais les problèmes de navigation dans l'interface des DVD sont fréquents et ne s'arrêtent pas à cet unique titre. Explication : certains lecteurs, même récents, sont déjà « dépassés » par le DVD, qui intègre éventuellement de nouvelles fonctionnalités ou modes de navigation (l'interface de Matrix est un modèle du genre !), auxquels les machines ne sont pas habituées. Dans le cas cité, tous ou certains bonus du film ne pourront être lancés… quand ce n'est pas le film tout court ! L'unique moyen de savoir si un DVD est compatible avec un lecteur, c'est tout simplement de le faire tourner dessus. Les ratés de lecture sont difficilement prévisibles, et seule la pratique pourra donner le fin mot de l'histoire. Si cela devait se produire pour la PS2 (et ça risque bien d'arriver, vu les antécédents du DVD), nul doute que l'on verra fleurir de multiples mises à jour en CD ou carte mémoire (sans oublier qu'un jour, il faudra compter sur la présence du disque dur et la connexion Internet, facilitant ainsi l'accès aux informations salvatrices). Si ça vous rassure de le savoir, Matrix fonctionne sur la PS2. C'est d'ailleurs le film des frères Wachowski que Sony avait choisi de montrer lors de la présentation de sa console à l'E3, en mai dernier (un point assez révélateur pour être souligné…). De là à penser que le film justifie à lui seul l'achat de la console…*

TRÈS HAUT DE GAMME

Q *Les lecteurs DVD classiques vont avoir le système d'enregistrement très prochainement. Notre perle noire l'aura-t-elle d'origine à sa sortie en octobre ?*
Stéphane

R *Pour l'instant, il n'existe que de rares modèles de lecteur-enregistreur DVD de salon. Le dernier en date, signé Panasonic, coûte la bagatelle de 30 000 F. Et ce n'est pas tout : il vous faudra débourser environ 250 F pour un DVD vierge ! Certes, avec l'évolution des modèles et l'engouement du public pour le DVD, les prix devraient vite tendre à la baisse. Mais l'ère des magnétoscopes ne semble pas encore tout à fait révolue… La PS2, malgré son prix de sortie plutôt élevé, est encore une machine trop « modeste » pour y intégrer une telle fonction. A oublier très vite, donc.*

Envoyez vos questions : sjensen@hfp.fr ou DVD Land PlayStation Magazine - Immeuble Delta - 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois- Perret Cedex

BATS

Fuyez VITE dans ce DVD...

- Pré film-annonce
- Filmographies
- Comparaison Storyboard/effet spéciaux
- Making of "Bats abound"
- Galeries de photos :
  1. Dessins originaux des effets mécaniques
  2. Conception graphique
- Piste musicale isolée en 5.1

La nuit des CHAUVES-SOURIS

DVD VIDEO

COLUMBIA TRISTAR DVD

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

Par Dave Martinyuk

Les 25 jeux qui ont fait l'Histoire de la PlayStation

Alors que la transition avec la PS2 se fait de plus en plus proche, il suffit de se retourner sur les cinq années d'existence de notre bonne vieille PlayStation pour se rendre compte du chemin parcouru. Des jeux, il y en a eu beaucoup sur cette machine. Nous en avons sélectionné 25 pour ce Portrait. Les discussions ont été fébriles, mais le résultat final, enfin, est là…

Faire le top 25 des jeux les plus marquants de la PlayStation est un exercice difficile qui demande de la patience, de la mémoire et un esprit de synthèse qui ne s'en laisse pas trop compter par ce que l'on appelle la subjectivité. La liste de jeux parfaite n'existe pas. Chacun de nous est différent, et nos expériences ludiques, ainsi que nos affinités profondes, le sont tout autant. Il aura fallu toutefois - et heureusement - prendre en compte un certain nombre d'éléments objectifs pour réaliser cette liste de jeux : la qualité de la réalisation, l'intérêt, la longévité, l'innovation, l'impact sur le public… Il faut savoir prendre en considération la qualité intrinsèque d'un jeu, bien sûr, mais aussi le succès qu'il a rencontré, puisque nous parlons des jeux qui ont marqué la PlayStation, et pas forcément des meilleurs (quoique les deux se rejoignent souvent), nuance… Un titre mythique se doit d'être parfait dans presque toutes les catégories, ses qualités contrebalançant au moins ses faiblesses, si faiblesses il y a. Plus qu'une machine, la PlayStation est devenue l'équivalent d'une marque, désormais aussi connue que lorsqu'on évoque, disons, Adidas, Coca-Cola ou Mac Donald. C'était l'ambition de Sony et son pari est réussi. Le petit outsider venu jouer dans la cour des grands Nintendo et Sega, il y a de cela un peu plus de cinq ans, est devenu à la surprise de beaucoup un géant. Ce sont en grande partie les jeux dont nous parlons dans ce Portrait qui auront permis cela. Pour cette seule raison, on peut déjà grandement les remercier… Ah, une dernière précision : les jeux à suite sont ici nombreux. Nous avons choisi, en général, de mettre en lumière le premier épisode de chacun d'eux même si, évidemment, ce n'est pas toujours forcément le meilleur. Les textes d'accompagnement permettent toutefois de mettre les choses au clair, quand il y a lieu de le faire…

Note : les jeux sont ici classés par ordre chronologique d'apparition sur le marché européen. Ce ne sont que des titres sortis officiellement en France l'import étant, malgré certains titres de grande qualité (des jeux Square notamment : Tobal 2, Final Fantasy Tactics, Chrono Cross…) volontairement, et tristement, mis de côté. Lorsqu'ils proviennent à la base du Japon ou des Etats-Unis, nous indiquons toutefois leur date de sortie dans ces pays, comme référence…

RIDGE RACER

- *Développeur : Namco - Japon*
- *Sortie Europe : septembre 95*
- *Sortie Japon : décembre 94*

Les premiers titres d'une console déterminent souvent son succès. Avec Ridge Racer, adaptation de la borne d'arcade du même nom, Namco signe son premier grand titre sur PlayStation. RR n'est pas vraiment réaliste. Avant tout, il se veut

impressionnant et plaisant à jouer. Le ton est donné dès le départ, avec une conduite nerveuse, des musiques curieuses mais endiablées (le grand truc consistait à mettre un de ses CD une fois le jeu lancé pour écouter les musiques que l'on désirait) et une voix off en anglais terrible (« Wahoo, what a lap ! ») pour les commentaires et l'ambiance. Malgré son intérêt tout relatif (il n'y avait qu'un seul circuit, avec certes plusieurs extensions), RR a complètement marqué les esprits et son époque. Encore maintenant, avec la sortie de la PlayStation 2, c'est Ridge Racer V qui s'est le mieux vendu au Japon.

WIPEOUT

- *Développeur : Psygnosis - Angleterre*
- *Sortie Europe : septembre 95*

WipEout fut un des premiers jeux de course de la PlayStation. Le seul, en fait, à pouvoir coiffer Ridge Racer au poteau en se montrant plus rapide et plus riche en émotions. WipEout déroute. On se fait difficilement à sa jouabilité un peu spéciale, où le moindre heurt vous stoppe net et où on a plus l'impression de flotter - course futuriste oblige - que de rouler normalement, sur du bon gros béton avec de bons gros pneus pleins de gomme. On ne s'improvise pas pilote de WipEout, on le devient. L'ambiance de science-fiction un peu surréaliste qui se dégage du jeu est accentuée par les musiques technos qui l'accompagnent et qui, au cours des différents épisodes, seront caractéristiques de la série. Jamais on n'aura conduit aussi vite qu'avec WipEout, sur PlayStation. C'est ce qui fera son succès.

TEKKEN

- *Développeur : Namco - Japon*
- *Sortie Europe : novembre 95*
- *Sortie Japon : mars 95*

Le premier jeu de combat à nous en avoir mis plein la vue sur PlayStation a été Toshinden. Ça, on s'en souvient et on ne peut pas le nier. Cependant, s'il y a un jeu à retenir dans le genre, c'est plutôt Tekken. Le premier épisode a véritablement fait figure de révolution, défiant le précurseur Virtua Fighter, sur Saturn, sur son propre terrain. Graphiquement, Tekken faisait très fort et proposait des personnages « lissés » d'une qualité ahurissante. Certes, avec Tekken 2 et 3, on s'est ensuite rendu compte que les graphismes pouvaient être grandement améliorés (et puis il y a les cinématiques, toujours magnifiques !) mais Tekken premier du nom conserve un charme indéniable. Sur la multitude de jeux de combat en 3D qui ont défilé sur PlayStation depuis tant d'années, c'est sans aucun doute la série-phare de Namco qui tire le mieux son épingle du jeu. C'est en tout cas celle qui aura rencontré le plus de succès…

RESIDENT EVIL

- *Développeur : Capcom - Japon*
- *Sortie Europe : août 96*
- *Sortie Japon : janvier 96*

Bio Hazard… Le nom japonais de RE sonne comme un avertissement. Lorsqu'on le découvre dans sa version japonaise, le jeu surprend. Lorsqu'on s'y essaie enfin en officiel, on découvre presque avec stupeur que l'on peut éprouver une délicieuse angoisse alors que l'on s'essaie à un jeu et que l'on a les yeux rivés sur son écran. Digne héritière du précurseur Alone in the Dark, la série des Resident Evil ne compromettra jamais ses qualités premières et fera sensation à chaque nouvel épisode. Le premier d'entre eux reste toutefois mythique et ceux qui s'y sont essayés dès son apparition en conservent un souvenir forcément émouvant. La scène du zombi qui se retourne, au tout début, les chiens qui brisent les vitres et vous sautent dessus, dans le couloir du rez-de-chaussée… Quels délicieux moments d'angoisse, quelle fébrilité maladive l'on ressent ! Et nous, masochistes que nous sommes, toujours, on en redemande…

RAYMAN

- *Développeur : Ubi Soft - France*
- *Sortie Europe : septembre 96*

Le petit héros sans bras ni jambes de Michel Ancel aura beaucoup fait parler de lui. Avec Rayman, les concepteurs français frappent un grand coup et réalisent un des premiers grands jeux de plate-forme de la PlayStation. Joli, plaisant, jouable et plein de charisme (difficile diront certains, mais cela fait aussi partie de son charme), ce jeu aura réussi l'exploit de faire parler de lui pendant des années (grâce à de multiples adaptations sur différentes plates-formes) et aura de nouveau créé l'événement lorsque sa suite fut annoncée. Preuve de l'envie de bien faire des gens de chez Ubi : Rayman 2 est, lui aussi, excellent. On prend son temps pour sortir un titre qui tienne la route (pratiquement quatre ans séparent les deux épisodes) mais on ne ternit pas l'image resplendissante de Rayman, héros virtuel au visage devenu désormais familier. Bref, avant le jeu lui-même, c'est bien grâce à son charisme et son succès populaire que Rayman fait partie de notre liste...

FORMULA ONE

- *Développeur : Bizarre Creations - Angleterre*
- *Sortie Europe : septembre 96*

Sous les titres les plus simples se dissimulent parfois les plus beaux joyaux… Formula One a été la première simulation de F1 digne de ce nom sur PlayStation. Ça a peut-être même été la plus marquante et la plus réussie, tout simplement. Elle ne se laissera guère déposséder de sa couronne de lauriers, par F1 97, sa suite. 18 circuits, des voitures et des pilotes officiels de la saison précédente, des graphismes étonnants pour l'époque et une jouabilité soignée… Voilà les éléments qui font

de Formula 1 un titre de référence qu'on n'oublie pas facilement. L'option de jeu en link était possible et bienvenue, les compétitions avec un ami pouvant se révéler riches en sensations elles aussi (oui, c'est du vécu !). Une simulation sur console qui, à l'époque, n'était guère dépassée que par les meilleurs jeux du genre sur PC...

CRASH BANDICOOT

- *Développeur : Naughty Dog - Etats-Unis*
- *Sortie Europe : novembre 96*
- *Sortie Etats-Unis : septembre 96*

Sorti un peu de nulle part, le Bandicoot de l'équipe de Naughty Dog a connu un destin doré et quasi-inespéré. Charismatique, on ne peut pas dire que Crash le soit vraiment. Sympathique, oui, en revanche. Jeu simple et habillé de couleurs chatoyantes, Crash Bandicoot a su séduire et trouver immédiatement son public. Certes, le jeu de plate-forme est ici abordé de manière atypique - on avance dans des décors en 3D, brisant tout sur son passage - mais le concept plaît. On peut saluer la qualité excellente de la réalisation qui, d'épisode en épisode, s'est toujours affinée pour proposer, au final, des titres étonnants qui auront su pleinement tirer parti des capacités de la PlayStation. Désormais séparé de Naughty Dog (il a été cédé à Eurocom), Crash Bandicoot continue son existence ludique tant bien que mal. On sait toutefois que ses plus belles années sont derrière lui...

TOMB RAIDER

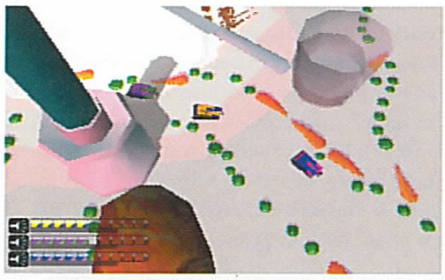
- *Développeur : Core Design - Angleterre*
- *Sortie Europe : novembre 96*

Que la série des Tomb Raider ait ses détracteurs peut se comprendre, à l'heure où un cinquième épisode va bientôt arriver sur le marché. Il n'empêche : lors de sa sortie, fin 96, Tomb Raider est un jeu que personne n'attendait en particulier et qui aura su faire sensation. Vraiment. Pour la première fois, un héros, pardon, une héroïne de jeu vidéo se sera distinguée, et en 3D s'il vous plaît, au sein d'un jeu riche en aventures diverses et en rebondissements. Redécouvrir le premier Tomb Raider amuse, alors que l'on découvre ses personnages sommairement représentés et ses cinématiques avec des modèles 3D encore simples (ex. : les loups dont les corps sont composés de plusieurs blocs assez grossiers). Mais l'esprit Tomb Raider est là, dans toute sa quintessence. C'est ce qui l'aura porté pendant tant d'années et aura fait de Lara Croft la première vraie star virtuelle de son genre.

MICROMACHINES V3

- *Développeur : Codemasters - Angleterre*
- *Sortie Europe : mars 97*

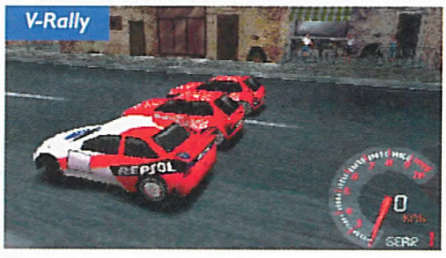
La convivialité est une qualité première qu'il ne faut pas négliger. Avec MicroMachines, on touche du doigt la quintessence de cet art qui consiste à s'amuser entre amis. D'habitude, c'est Bomberman qui remporte les suffrages, mais il faut bien avouer qu'il n'a pas autant fait sensation sur PlayStation que sur les consoles 8 et 16 bits sur lesquelles il sévissait auparavant. MicroMachines V3, en revanche, se distingue avec brio. La 3D est utilisée avec talent et sert des univers graphiques simples et souvent familiers pour notre plus grand plaisir. Le principe du jeu est élémentaire, puisqu'il suffit de faire la course. Ici, pas besoin de s'entraîner des heures ; il faut seulement savoir accélérer et prendre les virages. Le sens de l'anticipation est primordial. Avec sa suite, Micro Maniacs, le jeu reste toujours aussi prenant et réussi. Comme quoi, il suffit parfois de concepts simples pour réussir à développer des titres marquants...



V-RALLY/COLIN MCRAE RALLY (EX ÆQUO)

- *Développeur : Eden Studios - France*
  Codemasters - Angleterre
- *Sortie Europe : juillet 97/juillet 98*

Deux titres ex æquo qui auront fait sensation dans la même catégorie. On peut reprocher différentes choses à V-Rally, il n'empêche que cette simulation a été la première, sur PlayStation, à acculer la console dans ses retranchements et à offrir un style de conduite précis, réaliste et novateur. Un an plus tard, Colin McRae a poussé le réalisme encore plus loin et a porté aux nues la simulation de rallye proprement dite. Avec leurs suites respectives, ces deux titres ont toujours rivalisé de qualité et d'innovations, proposant un éditeur de circuits ou un plus grand nombre de terrains, de voitures... Ces deux titres se sont jaugés, défiés, mesurés, mais, finalement, dans le cœur des fans, on peut dire qu'ils bénéficient d'un égal respect. Leur excellente durée de vie et les talents de conduite réels qu'ils réclament font de ces jeux des titres réservés aux mordus du sport automobile. Ça tombe bien, il paraît qu'il y en a beaucoup en France...



NOUVEAUX ULTIMA

BLAGNAC - CLUZES - SENS - ST GERMAIN EN LAYE - TOUL
BLOIS C.CIAL. AUCHAN - CHAMPIGNY - GUERET - NEVERS

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

VOUS AVEZ LE PROJET D'OUVRIR UN MAGASIN

ULTIMA VOUS OFFRE 50.000 F de stock pour vous aider à lancer votre activité !

Fort de 16 ans d'expérience, ULTIMA met son savoir-faire à la disposition de votre projet ! Avec l'arrivée des prochaines consoles (PlayStation 2, X-Box, etc), l'avenir des jeux vidéo n'a jamais été aussi rayonnant. C'EST POURQUOI, ULTIMA MISE AVEC VOUS POUR GAGNER ENSEMBLE ! Renseignez-vous vite sur cette véritable offre de partenariat exclusive valable jusqu'au 31 octobre 2000.

Tél. : 01 42 46 60 00 - Fax : 01 47 70 57 64 - e-mail : ultimagames@wanadoo.fr

■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013
ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600
BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800
CHAMPIGNY : NOUVEAU 01 48 89 90 19
125, Bld de Champigny - 94100 SAINT-MAUR
Face Gare RER St-Maur
NOGENT S/ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130
PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800
ST GERMAIN EN LAYE : NOUVEAU 01 30 61 47 47
42/44, rue de Paris - 78100

■ PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000
ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000
ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000
ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000
AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000
AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000
BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200
BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100
BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700
BLAGNAC : NOUVEAU 05 61 71 65 53
4, rue Henri Matisse - 31700
BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000
BLOIS : NOUVEAU 02 54 55 09 90
C.Cial Auchan - Galerie marchande - 41000
BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200
BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200
CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000
CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100
CHALON/SAONE 03 85 93 45 08
C.Cial Carrefour - 71100
CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100
CHAMBERY 04 79 60 40 73
4, rue St Antoine - 73000
CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000
CLUZES : NOUVEAU 04 50 96 68 51
17, grande rue - 74300
COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200
DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100
DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200
DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500
FLERS 02 33 64 39 44
63, rue Domfront - 61100
FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300
GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000
GUERET : NOUVEAU
"Teddy Toys", avenue du Maréchal Leclerc - 23000
LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000
LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000
LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000
LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880
LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500
LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000
LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles St-Louis - 56100
LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003
MARTINIQUE 05 96 71 80 85
Parking Silo Pointe Simon - 97200 Fort de France - Lot 305
METZ 03 87 74 95 58
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000
MONTARGIS
3, rue du Bon Guillaume - 45200
MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600
NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000
NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000
NEVERS : NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 580000
NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000
NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000
ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)
PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000
PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300
RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510
RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000
ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200
ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360
ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000
ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120
SENS : NOUVEAU 03 86 83 01 91
27, rue de la République - 89100
SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200
STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000
TOUL : NOUVEAU 03 83 64 65 11
5, rue Joseph Carrez - 54200
TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000
VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140
VIRE 02 31 67 50 35
1, place du 16 juin - 14500
VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

*Dans les magasins affichant l'opération.

Peter's Plane

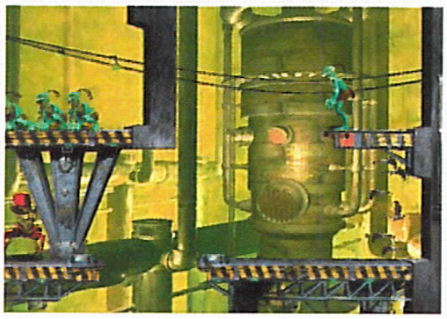
LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA - VPC : **Téléphone 01 34 66 97 70** - Fax 01 34 66 97 84 - Courrier : Parc du Coudrier, 95 650 Boissy L'Aillerie

L'ODYSSÉE D'ABE

- *Développeur : Oddworld Inhabitants - Etats-Unis*
- *Sortie Europe et Etats-Unis : septembre 97*

Abe est un personnage atypique. Vert, malingre, la bouche cousue sous deux gros yeux globuleux... On imagine plutôt ce genre de perso dans un film d'horreur. Et pourtant, pourtant, avec l'Odyssée d'Abe, Oddworld a su étonner tout le monde sans jamais se départir de son postulat de départ : réaliser un jeu profond, unique, original et de qualité. L'univers de ce titre est bizarre et plutôt difficile à cerner. On comprend toutefois rapidement que les Mudokons, malgré leur apparence curieuse, ne sont pas les méchants et on s'attache à eux. Essayer de tous les sauver, en incarnant Abe « l'élu » devient une mission prioritaire. Lorne Lanning et Sherry McKenna ont réussi à penser un univers cohérent et à lui donner vie sur notre écran. Lorsqu'on voit les premières images de ce qu'ils sont parvenus à faire sur PS2, on se dit que notre ami Mudokon a encore de beaux jours devant lui...



PARAPPA THE RAPPER BUST A GROOVE (EX ÆQUO)

- *Développeurs : Interlink-Rodney Greenblat (Japon - Etats-Unis)/Enix (Japon)*
- *Sortie Europe : septembre 97/novembre 98*
- *Sortie Japon : décembre 96/janvier 98*

Parappa est un jeu unique. Vraiment. C'est lui qui a ouvert la voie à la vaste mode des jeux de musique, qui aura fait la fortune de Konami en arcade, notamment. Fruit de l'association de Masaya Matsuura, de Sony (pour les paroles et la musique) et de Rodney Greenblat, un artiste new-yorkais (pour le design), Parappa the Rapper innove dans la forme, avec ses personnages atypiques et tout « plats », mais évidemment aussi dans le fond. Jusqu'alors, on n'avait jamais pensé à réaliser un jeu de musique qui réclame une interaction réelle avec le joueur, obligé de suivre le rythme et d'appuyer sur les bons boutons pour enchaîner les niveaux.

Ce principe a été repris et amélioré par Enix, avec son Bust a Groove, qui propose des personnages en 3D au charisme certain et des pas de danse plus impressionnants. Cela lui vaut de se retrouver dans notre top, même s'il n'a pas pour lui l'insigne honneur d'avoir été un précurseur...

FINAL FANTASY VII

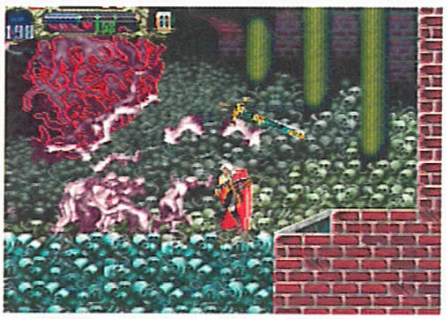
- *Développeur : Squaresoft - Japon*
- *Sortie Europe : novembre 97*
- *Sortie Japon : janvier 97*

Voilà le jeu qui a révélé Squaresoft au grand public. Il fallait bien cela pour qu'enfin, le monde apprenne à connaître ce développeur japonais, avant tout maître du RPG. Jusqu'alors, ce sont les aficionados du genre, ceux qui jouaient sur Super Nintendo notamment, aux RPG japonais et américains, qui mettaient Square sur un piédestal. Les autres n'en avaient cure, et c'était bien normal. Véritable bombe ludique lors de sa sortie, FF VII a montré au plus grand nombre, stupéfié, ce que l'on pouvait désormais réaliser sur PlayStation. Les cinématiques du jeu, entre autres choses, auront en tout cas mis tout le monde d'accord... Long, prenant et indéniablement riche, FF VII a ouvert la voie à ses illustres descendants : FF VIII, bien sûr, mais aussi FF IX (sorti uniquement au Japon pour le moment). Les épisodes X et XI sont d'ores et déjà prévus sur PS2, on a même pu en voir des images. Bref, la saga Final Fantasy n'est pas prête de s'arrêter sur « les » PlayStation.

CASTLEVANIA : SYMPHONY OF THE NIGHT

- *Développeur : Konami - Japon*
- *Sortie Europe : novembre 97*
- *Sortie Japon : mars 97*

La série des Castlevania sévit depuis des années sur bien des plates-formes, la première à avoir accueilli un épisode étant la NES. Cette version, sur PlayStation, est étonnante à plusieurs titres et mérite assurément bien des éloges. Classique dans sa conception et sa réalisation, Symphony of the Night réunit tout simplement les meilleurs éléments du genre plate-forme/action : une jouabilité que l'on peut qualifier de parfaite, des dizaines d'heures d'exploration intensive (avec le système du château « renversé », excellent) et, surtout, une richesse intrinsèque ahurissante. Les objets et bonus divers, ainsi que les transformations possibles de votre personnage, sont nombreux et adaptés à des situations bien spécifiques, vous obligeant à bien analyser les différents problèmes qui se posent à vous si vous ne voulez pas effectuer pour rien de multiples allers-retours. Un titre 2D marquant aux graphismes simples mais léchés et aux musiques d'ambiance superbes qui fait désormais figure de classique.

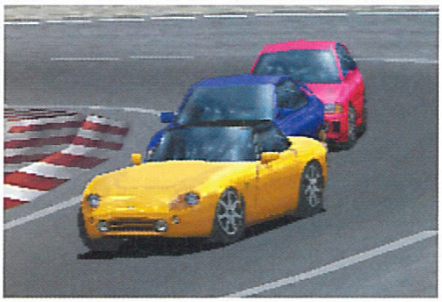


GRAN TURISMO

- *Développeur : Polyphony Digital - Japon*
- *Sortie Europe : mai 98*
- *Sortie Japon : février 98*

Présenter Gran Turismo, c'est parler d'une évidence ludique qui a déjà connu un succès faramineux de par le monde, et enchaîner les poncifs et les éloges tant il est difficile de ne pas être enthousiaste devant une telle merveille. Gran Turismo, c'est d'abord la richesse : des centaines de voitures, des circuits en pagaille et des épreuves que l'on réussit les unes après les autres, méthodiquement. Si le fond étonne, la forme n'est pas en reste. Avant Gran Turismo, jamais une simulation

La seconde chose
que les femmes regardent.
www.drmartens.com
Dr. Martens
AirWair
with Bouncing soles
LISTE DES POINTS DE VENTE SUPPLEMENTAIRE AU 05 57 35 14 60. (08) Ets TOURRET 39, Rue de la République CHARLEVILLE MEZIERES - (13) JACKY SHOES 73, rue St Ferréol MARSEILLE - (26) WESTERN 6, rue de l'Industrie VALENCE - (30) STORM BOOTS 4, rue des Lombarts NIMES - (35) CHAUSSURES BESSEC 2, place de la Croix du Fief ST MALO - (37) MICHIGAN 2 rue de Clocheville TOURS - (38) ZAPATOS 5, rue Vicat GRENOBLE - (42) SURPLUS 10, rue Léon Nautin ST ETIENNE - (44) ROCK'N GROLL 12, place du Pilori NANTES - (49) JACKSON 1 rue Lenepveu ANGERS - (50) COCONUT 20, rue des Portes CHERBOURG - (56) CLOANNE Galerie Marchande de Carrefour VANNES - (57) BONNIE & CLYDE 32, rue des Clercs METZ - (69) SHONE ET BACCARDI 14 rue de Constantine LYON - (73) WESTERN Rue juiverie CHAMBERY - (75) DR MARTENS 23 rue des Canettes PARIS 6ème - (76) BASIC 16, rue Ganterie ROUEN - (83) CALIFORNIA 11 rue Henri Seillon TOULON



n'avait proposé des véhicules aussi parfaits et saisissants dans leur réalisme. Même chose pour les réactions des voitures, qu'on n'avait jamais aussi bien « senties » sur une piste virtuelle. Avec GT2, Sony est allé encore plus loin, proposant toujours plus de choses. Désormais, c'est GT 2000, sur PS2, que l'on attend tous avec une curiosité mêlée d'un soupçon d'appréhension : aura-t-on, en six mois, le temps d'en faire le tour et de tout finir ?...

TENCHU

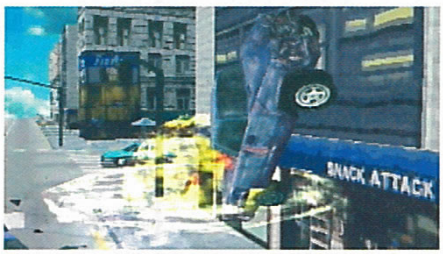
- *Développeur : Acquire - Japon*
- *Sortie Europe : novembre 98*
- *Sortie Japon : mai 98*

Tenchu est l'exemple parfait du soft qui ne l'est pas (parfait) mais qui tire son épingle du jeu par des qualités uniques qui le rendent, finalement, incontournable. Tout, ici, repose sur l'ambiance. Une ambiance où l'excitation se mêle au calme, où l'on se doit d'être aussi discret qu'expéditif, lorsque le besoin d'ôter la vie à l'un de ses ennemis se fait pressant. Dans Tenchu, la liberté d'action est totale. On peut aller n'importe où et jouer de la manière qui nous convient le mieux, en se déplaçant dans l'ombre, évitant les affrontements ou bien, au contraire, en provoquant chaque garde qui passe sans se soucier de sa propre existence. L'aspect furtif y est encouragé au maximum et l'atmosphère Japon médiéval achève de rendre ce jeu unique. La jouabilité approximative et la réalisation moyenne ne peuvent rien contre le plaisir de jeu intense que l'on ressent en s'essayant à ce titre. Une véritable exception ludique.

DRIVER

- *Développeur : Reflections - Angleterre*
- *Sortie Europe : janvier 99*

Driver aura amusé du monde. Beaucoup. C'est là le principe premier de ce jeu qui, il faut l'avouer, a totalement remporté son pari. Quand on s'essaie à Driver, on pense à Starsky et Hutch et à de folles courses-poursuites, les chapeaux de roues fumants alors que les moteurs tournent à plein régime. La liberté qui vous est offerte est une des qualités premières de Driver, même si les objectifs de missions vous obligent souvent à suivre un parcours précis et à jouer très serré question temps. Les réactions physiques des véhicules, les sensations procurées par la vitesse, les virages pris à la corde et les morceaux de tôle qui se froissent font de Driver un jeu grand spectacle.



METAL GEAR SOLID

- *Développeur : Konami - Japon*
- *Sortie Europe : mars 99*
- *Sortie Japon : septembre 98*

Le chef-d'œuvre de la PlayStation, c'est peut-être ce jeu-là. Son seul vrai défaut concerne sa faible durée de vie, mais celle-ci est compensée par tellement d'autres qualités qu'on veut bien lui pardonner. Développé d'abord sur NES, Metal Gear est issu de l'imagination du génial Hideo Kojima. La mise en scène ici est magistrale, et on a autant l'impression de voir un film que de jouer à un jeu vidéo. Les petites idées, les détails (la scène avec Psycho Mantis qui « analyse » votre PlayStation, magistrale), font ici toute la différence. Quant à la jouabilité, subtil mélange de furtivité et d'action, elle laisse scotché le plus blasé des joueurs à son paddle pendant des heures.

STREET FIGHTER ALPHA 3

- *Développeur : Capcom - Japon*
- *Europe : juin 99*
- *Sortie Japon : décembre 98*

Quelle console n'a pas eu droit à son Street Fighter ? Peu, très peu, et c'est bien normal. Sur PlayStation, on peut dire que ce sont les séries SF Alpha et SF EX qui auront marqué les esprits. Et puisqu'il y a un choix à faire, tournons-nous vers la 2D, plus classique mais quelque part plus proche du vrai esprit Street Fighter et portons aux nues cette version Alpha 3. Avec ses dizaines de personnages, le jeu promet déjà de longues séances d'entraînement. Ajoutez-y une jouabilité ultra-précise, avec différents modes de jeu, des super-pouvoirs qu'il faut savoir gérer et une réalisation 2D étonnante et vous avez LE Street Fighter de la PlayStation.

SILENT HILL

- *Développeur : Konami - Japon*
- *Sortie Europe : juillet 99*
- *Sortie Japon : mars 99*

Bien évidemment comparé à Resident Evil, Silent Hill a été le premier essai de Konami dans ce genre délicat mais ô combien porteur qu'est le survival horror. Ce titre se distingue toutefois quelque peu du hit de Capcom, notamment grâce à une histoire étonnamment recherchée et une ambiance peut-être encore plus glauque, qui met vraiment mal à l'aise. Silent Hill joue sur les peurs primaires, bien sûr, mais aussi à un degré incons-

À QUOI ÇA SERT DE CHERCHER UN TRUC SUR INTERNET SI C'EST POUR Y PASSER LA NUIT ?

AOL EST LE SEUL À PROPOSER DES RACCOURCIS DANS SON SYSTÈME DE NAVIGATION.

Parce qu'il y a toujours plus de services et d'informations sur Internet, il est toujours plus facile de s'y perdre. AOL propose donc un système de mots-clés unique qui vous amène directement à l'information que vous cherchez, sans avoir à connaître les adresses des sites ni à se lancer dans une recherche complexe.

AOL

DEMANDEZ VOTRE KIT GRATUIT AOL : 0 825 12 12 12 (0,99 F/MIN) OU WWW.AOL.FR

MAINTENANT VOUS ÊTES EFFICACE SUR INTERNET

cient encore plus profond, là où intervient une véritable psychologie de l'effroi. La réalisation du jeu n'étonne guère et se révèle somme toute moyenne, avec son champ de vision assez limité. Mais ce brouillard perpétuel, ces ténèbres qui vous entourent constituent le décor principal du cauchemar dont vous essayez de vous défaire. De ce rideau opaque surgissent tout à coup vos terreurs…

LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER

- *Développeur : Crystal Dynamics - Etats-Unis*
- *Sortie Europe : septembre 99*
- *Sortie Etats-Unis : août 99*

Il y a des jeux qui marquent pour différentes raisons. Soul Reaver, lui, se distingue par la qualité de sa réalisation. A côté des cinématiques, d'une qualité rare, le jeu nous fait profiter d'effets encore jamais vus et bénéficie d'une ambiance véritablement hors du commun. L'ambiance est curieuse, décalée, avec ses monstres hideux, ses âmes dont il faut se nourrir, et son monde parallèle qui vous autorise à mener à bien un certain nombre d'actions autrement impossibles. Et puis la localisation en français est réussie ; ce n'est pas si fréquent… La difficulté, progressive, ne rebute jamais et il y a de multiples choses à découvrir, alors que l'on enchaîne les niveaux. Un titre magnifique et magique qui plonge ses racines dans le fantastique haut de gamme…

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

- *Développeur : Neversoft Entertainment - Etats-Unis*
- *Sortie Europe : octobre 99*
- *Sortie Etats-Unis : septembre 99*

Sorti du chapeau magique de Neversoft, Tony Hawk's Skateboarding a toutes les qualités pour combler les fans, parfois un peu déjantés, de ce sport atypique. Les figures possibles sont nombreuses. Mieux : elles sont sublimes. On passe des heures, comme dans la réalité, à essayer de passer ses tricks et à défier les multiples obstacles qui égaient chaque niveau. Et toujours comme dans la réalité, on se plante souvent, on s'énerve et il faut de la patience - certes moins que lorsqu'on se trouve physiquement sur une planche - pour apprendre à maîtriser sa planche correctement. Un titre très ciblé qui a su surfer sur la mode créée par tous ces surfeurs des rues, véritables équilibristes et purs casse-cou.

MEDAL OF HONOR

- *Développeur : Dreamworks Interactive - Etats-Unis*
- *Sortie Europe : décembre 99*
- *Sortie Etats-Unis : novembre 99*

On a parfois comparé MoH au GoldenEye de la Nintendo 64. Rapprocher les deux jeux peut faire naître quelques discussions, mais en tout cas la comparaison est plutôt flatteuse. Les « first person shooter » ont toujours été les parents pauvres, sur PlayStation, de leurs équivalents sur PC. Avec MoH, un jeu inspiré par Steven Spielberg lui-même, on ne rivalise pas avec les productions PC : on s'en démarque. L'ambiance de MoH est unique, ainsi que sa jouabilité, et cela procure des sensations totalement nouvelles et enivrantes. Le système de détection des collisions vous permet de tirer dans les jambes, les bras, le torse ou la tête de vos ennemis. L'intelligence des missions et le bon équilibre de leur difficulté achèvent de rendre ce jeu unique.

ISS PRO EVOLUTION

- *Développeur : Konami - Japon*
- *Sortie Europe : février 2000*
- *Sortie Japon : septembre 99*

Dans la grande cour des simulations de football sur PS, il y a, en gros, deux écoles : l'école FIFA

et l'école ISS. Chaque titre a des qualités, mais nous avons fait notre choix depuis longtemps, et pour nous, c'est ISS, sans conteste, qui remporte la palme. Ici, on parle techniques. Au pluriel. Il n'y a pas de hasard dans ce jeu : pour être bon, il faut s'entraîner des heures, canette de bière à proximité ou non. Le vaste choix de tactiques, la qualité des animations (époustouflantes), la durée de vie démente… Tout cela joue en faveur d'ISS Pro Evolution, l'épisode incontestablement le plus réussi de la série, et justifie amplement sa présence dans ces pages.

VAGRANT STORY

- *Développeur : Squaresoft - Japon*
- *Sortie Europe : juin 2000*
- *Sortie Japon : février 2000*

Square est le maître incontesté du RPG sur PlayStation. Vagrant Story est une de ses créations les plus récentes. Une des plus remarquables aussi. C'est d'abord l'aspect général du jeu qui étonne. Il y a ici un rendu, une patte artistique unique. Le système de bulles, lorsque parlent les personnages, se révèle original et plaisant. On n'avait encore jamais vu ça. Au-delà du scénario fouillé et des cinématiques qui, comme souvent, sont du plus haut niveau chez Square, Vagrant Story se distingue de par son système de combat hautement sophistiqué. Vous avez, en effet, la possibilité de vous procurer différents éléments pour créer vos armes, et pouvez même combiner ces dernières entre elles pour profiter de toutes leurs qualités. Un RPG aussi atypique que passionnant.

Raider V

Sur les traces de Lara Croft

Les inévitables séquences de gunfight, cette fois à distance honorable.

alors que la pluie semble buriner son visage, quelques mots et regards avec le couple mystérieux - on devine que ce sont les parents de Lara - puis ces derniers s'en vont. Winston part également de son côté, d'une démarche mal assurée, vers une voiture qui attend, devant le portail d'entrée… Sur le plan suivant, on aperçoit comme un écran de télévision. Ce sont les infos, et le reporter parle du mémorial en souvenir de Lara Croft. La caméra s'éloigne et nous donne une vue d'ensemble. On découvre alors l'intérieur d'une Rolls Royce, avec mini-bar, siège en cuir et… mini-télévision. Winston s'installe dans la voiture, ainsi qu'un prêtre, du nom de Dunstan. Ils échangent quelques mots, se rassurant mutuellement en précisant bien qu'il s'agissait là d'un office en souvenir de Lara et non pas de funérailles à proprement parler. Le corps de l'aventurière n'a, en effet, pas encore été retrouvé, il reste donc un espoir…

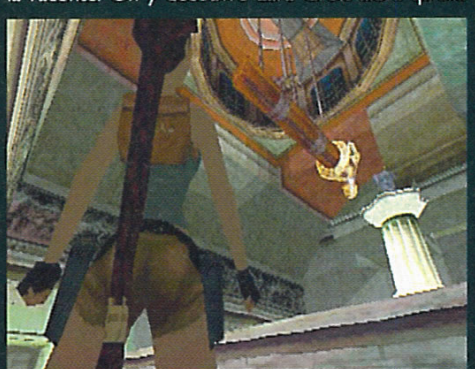
Retour dans le passé

La première aventure de Lara nous mène à Rome, où il est question d'une certaine « pierre des philosophes ». Tout commence dans un Opéra. Lara, assise au balcon pour admirer le spectacle, est rejointe par Larson et Pierre, deux crapules déjà présentes dans le tout premier Tomb Raider. Ils lui volent la pierre - de force, un pistolet sur la tempe faisant souvent figure d'argument de poids - et tentent de s'enfuir. On est alors lancé dans une folle course-poursuite entre Lara, sur une mobylette de livreur de pizzas (!), et les deux voyous, à bord d'un taxi volé. Une scène cinématique pleine d'entrain que l'on a hâte de découvrir… Le niveau à Rome, comme les trois autres, est divisé en plusieurs parties (chaque « souvenir » est subdivisé en trois ou quatre sous-parties). L'Italie représente le stage le plus classique du jeu, avec une Lara Croft dans son éternelle tenue d'aventurière (short et justaucorps moulant) et des actions à mener comme on en a déjà maintes fois vues dans les précédents épisodes. C'est également en Italie qu'a lieu le stage d'entraînement, évidemment indispensable à tout préambule dans l'univers d'un nouveau Tomb Raider… La deuxième aventure nous fait profiter des souvenirs de Jean-Yves et de l'histoire étonnante d'un sous-marin allemand transportant une étrange cargaison. On apprend qu'en 1945, un U Boat détenait à son bord la « lance de la destinée », plus connue comme étant l'arme qui a transpercé le flanc du Christ sur la Croix. Les nazis et les trésors de guerre… Le sous-marin a toutefois mystérieusement disparu sans laisser de traces et personne ne sait ce qu'il est devenu. Lara Croft se rendra à Murmansk, bien des années plus tard, pour essayer de percer ce mystère. Il lui arrivera, à cette occasion, quelques bricoles… mais on ne va pas vous révéler toutes les intrigues deux mois avant la sortie du jeu… Sachez toutefois qu'on y découvrira Lara Croft en véritable tenue de SAS (Special Air Service, affilié à l'armée britannique), idéale pour se camoufler. On nous promet, pour ce stage, une ambiance « à la X-Files », Jean-Yves faisant sans doute ici office de Fox Mulder du pauvre…

La natte de notre héroïne n'a jamais été aussi longue. En cas de danger, elle pourra s'en servir comme d'un fouet…

Retour dans le passé (suite)

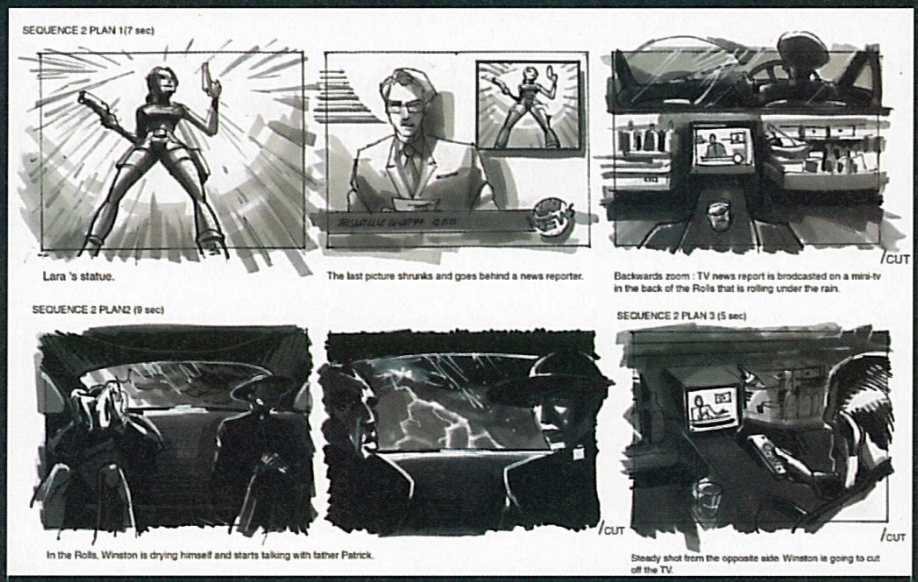
La troisième aventure, c'est le père Dunstan qui la raconte. On y découvre Lara Croft alors qu'elle



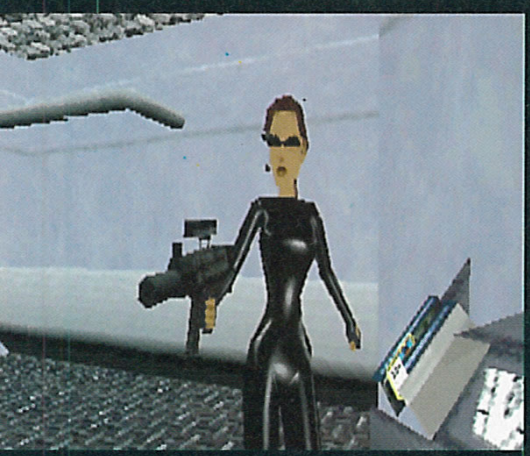
making of

Un bélier, un levier… Reste à voir si ces deux éléments sont liés.

La Russie, ses fils barbelés, sa neige, ses militaires…



Voici un story-board montrant de quelle façon sont « pensées » les cinématiques de TR V sur le papier, avant d'être réalisées façon CG (Computer Graphics). Le style crayonné conserve un certain charme…



On se demande comment un bras aussi frêle est capable de tenir une aussi grosse arme.

n'est encore qu'une adolescente (comme dans le stage d'entraînement de TR IV) et on y rencontre même Winston, rajeunit évidemment pour l'occasion. Il y est question de fantômes ou du moins d'apparitions. Lara s'intéresse à la conversation qu'ont Dunstan et Winston mais ces derniers, connaissant la propension qu'a la jeune fille à fourrer son nez dans toutes les situations délicates, l'excluent - pour son bien - de la discussion. Qu'importe, Lara ne demandera pas d'autorisation pour s'éclipser et aller voir par elle-même ce qui se passe sur cette mystérieuse petite île irlandaise. Ce niveau est le seul où Lara n'a aucune arme sur elle. Il est très axé sur la résolution d'énigmes ainsi que sur la nécessité d'échapper à un certain nombre de pièges.

Le dernier stage, enfin, nous montre Werner Von Croy, mentor et ennemi de Lara dans l'épisode précédent, tentant tout pour retrouver le corps de celle pour qui il éprouve encore une grande affection. Il n'aura de cesse de chercher… Tandis que Von Croy mène ses investigations en Egypte, les personnages réunis dans le manoir des Croft examinent une relique, l'Iris… Au travers de celle-ci un souvenir émerge et le joueur se retrouve devant un complexe de buildings. C'est la nuit, il fait sombre mais on peut lire, sur une des façades, les mots : « Von Croy Industries ». Il faut croire que notre homme est, ou a été, riche… Lara Croft, dans une tenue qui n'est pas sans rappeler celle de Trinity dans Matrix, pénètre dans le complexe. C'est dans ce niveau qu'il faudra le plus se méfier des pièges mis en place et se montrer le plus discret possible. Une fois ce niveau terminé, on retrouve Von Croy lors de ses fouilles, en Egypte. Ce qu'il y découvre restera, pour quelques mois encore, un mystère…

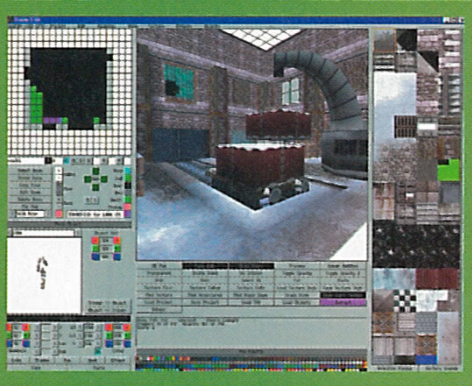
Parlons des nouveautés…

Ce nouvel épisode de Tomb Raider n'étonne guère à première vue. Les différents niveaux qui vous attendent réclament toutefois - c'est en tout cas le but recherché - des techniques de recherches et d'investigations légèrement différentes. Suivant la voie tracée par l'épisode précédent, TR V se veut « abordable » et les énigmes qu'il renferme ne devraient être ni trop difficiles ni trop aberrantes. Reste qu'un titre comme Tomb Raider ne se termine pas comme cela. A priori, sa durée de vie devrait avoisiner celle de TR IV… L'éternelle mélopée concernant le moteur 3D retravaillé, les nouveaux effets de lumière, l'interaction avec davantage d'éléments du décor, etc. sont de nouveau de mise ici. Reste à voir dans quelle mesure cela se vérifiera… Rappelons que le jeu est également prévu sur PC et Dreamcast et que, sur ces supports, il paraît plus plausible de connaître de véritables améliorations. La PlayStation, on le sait, ne peut guère dépasser certaines limites…

Il y aura davantage d'armes et d'objets sélectionnables dans TR V. Cela rendra plus intéressante l'option « combine », qui autorisera, comme son nom l'indique, l'association de différents objets. Parmi les nouveaux gadgets amusants, signalons l'apparition d'un fusil de snipe (c'est la

LA VERSION PC !

■ *Les heureux possesseurs de PC - ces bonnes grosses machines surpuissantes qui coûtent cher, plantent souvent mais font indéniablement rêver, auront droit à une exclusivité pour leur version : un éditeur de niveaux. C'était une option réclamée à cors et à cris par les fans depuis longtemps, et Core Design a fini par accéder à leur désir. Il faut dire que les éditeurs de niveaux ou de missions sont de plus en plus fréquents et disponibles sur les grands jeux PC (Starcraft, Vampire, Thief, Quake, etc.), Tomb Raider pouvait donc difficilement rater le train du progrès. Cette option enrichissante va permettre aux fans de créer leurs propres niveaux et de les proposer ensuite à d'autres joueurs via Internet. Les outils pourront également être mis à jour (updates) lorsque Core Design sera en ligne. Bref, une riche idée que nous autres, consoleux, sommes impatients de pouvoir mettre en place avec une machine comme, au hasard, la PlayStation 2…* ■



+ DE 180 MAGASINS

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

SKATEBOARDING

+ de 300 sacs à dos RAYMAN 2 à gagner chez DIFINTEL-MICRO

MSR METROPOLIS STREET RACER

ALIEN

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

PlayStation

Sydney 2000

PlayStation

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Forney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
06 Menton	04 93 28 26 55
09 Pamiers	05 34 01 02 14
11 Carcassonne	04 68 25 75 84
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Arles	06 07 06 04 30
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
13 Istres	01 42 55 31 95
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
14 Vire	02 31 67 97 67
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 Royan	05 46 22 15 04
17 Saintes	05 46 93 51 75
19 Brive	05 55 24 47 87
21 Dijon	03 80 70 15 79
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Perigueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Alès	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 88
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Agen	05 53 77 28 08
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
55 Verdun	03 29 86 78 08
56 Locmine	02 97 60 01 57
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Roubaix	03 20 68 96 93
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Chantilly	03 44 57 66 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Alençon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 86
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digouin	03 85 53 78 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 88 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 95
76 Elbeuf	02 35 77 83 90
76 Fecamp	02 35 10 11 60
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Nemours	05 53 77 28 08
77 Pontaux Combault	01 60 29 53 76
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Poissy	01 30 06 06 88
78 Plaisir	01 30 07 52 81
78 Versailles	01 39 24 13 00
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
81 Revel	05 61 27 66 65
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
85 Challans	02 51 49 77 92
86 Poitiers	05 49 41 77 45
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
94 Boissy-st-Léger	01 45 69 31 08
95 Argenteuil	01 30 76 17 17
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

• 3 magasins.

ESPAGNE

• 10 magasins.

BELGIQUE

• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33

• Saint Ghislain : 00 32 65 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE / DOM-TOM

• La Réunion • St Malo • Boulogne • Charleville • • Montreux • Narbonne • Guadeloupe • Ajaccio • • Issy-les-Moulineaux • St Dider • Levallois-Perret •

PORTUGAL

• Lisbonne 1 et 2

espritdesign

L'effet de marbre, sur les dalles du sol, se révèle assez grossier. Vivement la génération de jeu supérieure !

Lara est en contact radio permanent. On se demande bien avec qui…

Comme d'habitude, il faut regarder dans toutes les directions pour appréhender un tableau lorsqu'on le découvre.

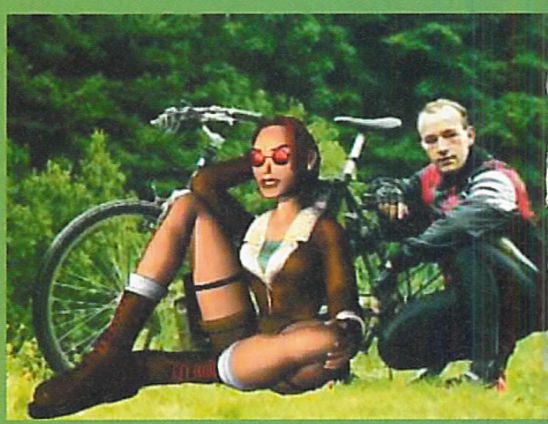
mode) ainsi que celle d'un fusil à grappin, qui devrait vous permettre d'atteindre des endroits autrement inaccessibles. Parmi les nouveaux mouvements possibles de notre chère miss Croft, précisons qu'elle pourra désormais s'agripper à des barres suspendues (ce qui n'est pas en soi une révolution) mais aussi, c'est déjà plus drôle, marcher en équilibre sur une corde. L'Intelligence Artificielle des ennemis a quelque peu été remaniée, tout comme leurs attitudes. Ainsi, ils sont désormais capables de réagir au bruit (bris de vitre, bruits de pas…). Voilà pourquoi il sera parfois utile de marcher doucement et d'éviter de courir. En arrivant doucement derrière un garde, vous pourrez l'assommer (plusieurs animations possibles) ou bien encore l'endormir avec un tampon de chloroforme. Les séquences furtives ne sont pas indispensables dans le jeu - en tout cas rarement - mais pour le moins conseillées… De plus, sachez que, cette fois, le système de visée a un peu été modifié. Lara ne vise plus automatiquement un ennemi qui se trouve à proximité ; il lui faut d'abord le voir et ensuite que ce dernier soit dans sa ligne de mire. Cela vous fera parfois perdre quelques précieuses secondes, mais vous obligera également à être plus prudent…

Bref, et quoique l'on en dise, ce TR V s'annonce doucement, sans grande fanfare, et l'on se demande si c'est ainsi par humilité ou parce que Core Design et Eidos savent que leur jeu n'est guère révolutionnaire, dans le fond. Nous aurons la réponse à cette question dans relativement peu de temps et chacun, alors, pourra se forger sa propre opinion. On peut toutefois affirmer que tous les joueurs qui désirent de véritables innovations devront attendre l'année prochaine avec, certainement, un Tomb Raider sur PlayStation 2. Les gars de Core Design nous ont dit désirer étonner et ne pas enfermer Lara Croft et Tomb Raider dans un style de jeu unique, certes rassurant et facilement identifiable, mais, le temps passant, quelque peu lassant aussi. L'avenir seul nous dira s'ils sont capables de remporter leur pari…

Lara, accroupie, prête à faire face à n'importe quelle situation…

LE « LARA TOUR »

Vous estimez être un fan de Lara Croft ? Que pensez-vous, alors, de Niels Berndsen, ce fan pour le moins hors du commun qui a décidé de faire le voyage en vélo d'Amsterdam à Derby, en Angleterre (distance : environ 800 km), et ce afin d'y rencontrer l'équipe de Core Design ? Ajoutons tout de même qu'il aura aussi l'insigne honneur, déjà plus tentant pour un jeune mâle, d'y rencontrer Lucy Clarkson, l'actuel modèle féminin qui incarne Lara dans la vraie vie, au cours d'un dîner. Le pari est un peu fou mais Niels est tombé dans la marmite Tomb Raider dès 96, avec le premier épisode. Depuis il n'a plus lâché l'affaire, comme on dit, et s'est procuré à peu près tous les éléments de « merchandising » existants, du short-boxer au mannequin Lara grandeur nature, qui a dû lui coûter un certain prix. Depuis plusieurs années, Niels envoie des lettres, des cartes et des poèmes à Core Design et aux créateurs de Lara, afin de leur faire partager ses sentiments quant à son héroïne. Il les signe d'ailleurs toujours de la même façon : « celui qui aimera toujours Lara Croft ». Quand on lui demande pour quelle raison il est fan, Niels répond : « Lara a changé ma vie. Je fais désormais des choses que je n'aurais jamais osé faire avant, en prenant exemple sur elle. Comme de la plongée, de l'escalade en montagne, du ski extrême… Bref, je me lance à l'aventure. En revanche, je n'ai pas de pistolets (sourire). Pour moi, Lara Croft est plus qu'une jolie archéologue. Elle est intelligente, forte et possède beaucoup de volonté. Elle est très athlétique, et vraiment charmante. Pour moi, c'est la numéro un. » Un discours pour le moins enthousiaste qui caractérise bien le personnage. Niels sera habillé « Tomb Raider » tout au long de son périple, boira de la boisson Lucozade pour se désaltérer (il y a des pubs Lara Croft liées à cette marque, en Angleterre) et devrait arriver à Derby le 4 septembre. Pour plus de précisions, les heureux possesseurs de connexion Internet peuvent se rendre à l'adresse suivante (achtung, c'est en anglais) :
http://www.cubeit.com/ctimes/news/2000/08/news0619.html ■



Liste des magasins

● **PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

● **PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

● **PARIS/VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

● **VAUGIRARD(15)**
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

● **VELIZY (78)**
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

● **ANTONY(92)**
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

●**AULNAY (93)**
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

●**ST DENIS(93)**
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCEVENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

● **KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

● **FONTENAY SOUS BOIS (94)**
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

●**SANNOIS (95)**
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

● **MARSEILLE (13)**
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temporières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

●● **LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LYON (69) NOUVEAU !
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tél : 04 72 409 405

● **LE MANS (72)**
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

● **ALBERTVILLE (73)**
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

●● **AMIENS PC (80)**
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

→ ouvert le dimanche ● jeux en réseau sur PC

RCS PARIS B 395 215 693 – VISUELS NON CONTRACTUELS – Prix sous réserve d'erreur typographique

SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS "CASH" TOUS VOS JEUX VIDEO

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

LES NOUVEAUTES DU MOIS (Prix maximum)

RAYMAN 2

REFERENCE : 26969

CHASE EXPRESS

REFERENCE : 27084

PARASITE EVE 2

REFERENCE : 27190

LES OCCASIONS DU MOIS (Prix maximum)

TOMB RAIDER IV
REFERENCE : 25739

COLIN MAC RAE RALLY
REFERENCE : 20270

SILENT HILL
REFERENCE : 24526

RESIDENT EVIL 2
REFERENCE : 20445

X-FILES
REFERENCE : 24420

– Prix valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement –

Partenaire SKYROCK

VOUS POUVEZ EGALEMENT COMMANDER
- PAR TELEPHONE
01 46 735 720
- PAR MINITEL
36-15 SCOREGAMES (2,21F/Mn)
- PAR INTERNET
www.scoregames.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Ville : _____
Code Postal : _____ Téléphone : _____
Code Client : _____ E-Mail : _____
@

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 60F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

● Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

Mode de Règlement
- ❑ Je règle en espèces
- ❑ Je règle par chèque
- ❑ Je règle par mandat
- ❑ Je règle par Carte Bancaire n°:

Expire le ...../.....
Signature :

Par Dave Martinyuk

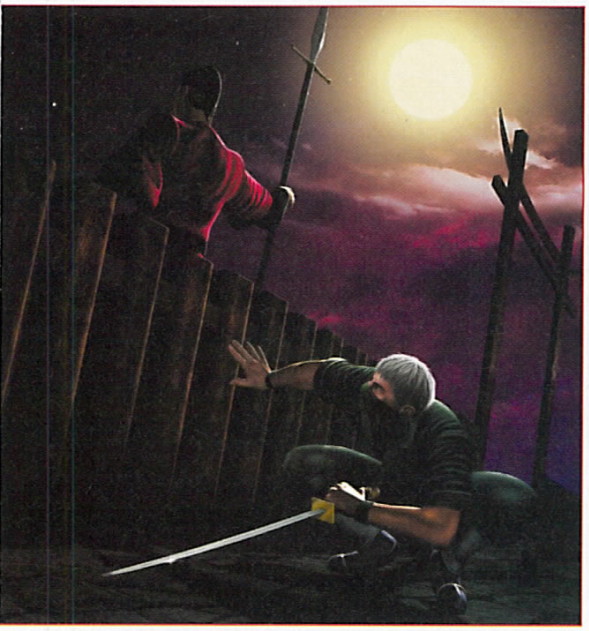
TENCHU 2

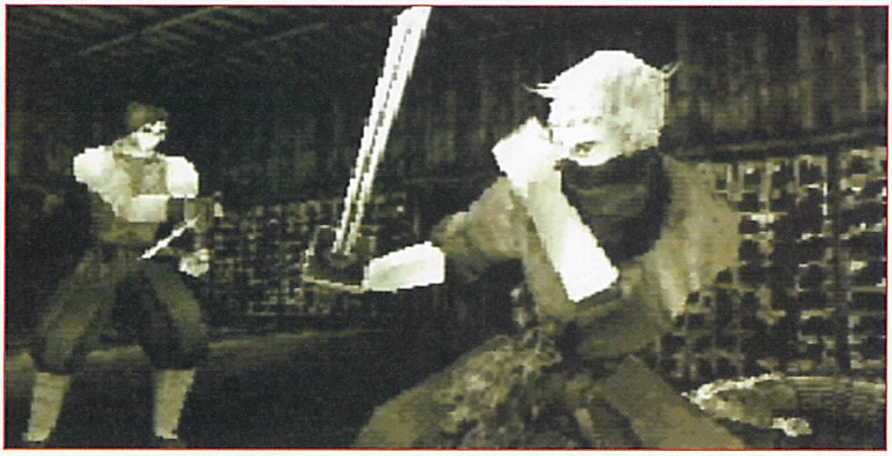
EDITEUR : ACTIVISION - DÉJÀ DISPONIBLE

La vie ne tient qu'à un fil... Avec Tenchu 2, on pourrait même plutôt dire qu'elle ne tient qu'à celui de l'épée, amoureusement aiguisée pour l'occasion. On en aura tranché des gorges dans le premier Tenchu mais les ninjatos, manifestement assoiffés d'hémoglobine, en redemandent encore. L'occasion rêvée pour tester, de nouveau, vos talents virtuels de tueur...

© Activision

TENCHU 2

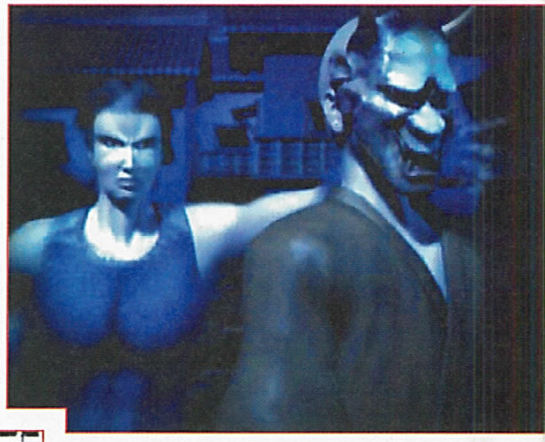




L'action de Tenchu 2 se situe quatre années avant le premier épisode. L'histoire de nos héros ninjas est ici plus détaillée. Plus intéressante aussi. Rikimaru et Ayame sont encore adolescents. On les découvre sous les ordres de leur maître, le vieux Shiunsai. On fait également la connaissance de Tatsumaru, l'élève le plus âgé. Le plus doué aussi… Tous forment le clan des ninjas Azuma, véritable fratrie placée sous les ordres de la Maison du seigneur Gohda. Rompus aux techniques les plus poussées du combat ninja, les jeunes élèves manquent toutefois de pratique... jusqu'au jour où le palais de leur seigneur est attaqué ! Se précipitant pour le défendre, ils s'aperçoivent que c'est le propre oncle du seigneur Matsunoshin Godha, Motohide, qui est responsable de cette attaque. Mais tout ceci n'est que la partie émergée de l'iceberg, ici constitué de multiples complots et d'autant de trahisons. Motohide servait en fait un autre seigneur samouraï, Lord Toda, qui s'empressera de se débarrasser de lui une fois Matsunoshin écarté. Mais les ninjas veillent, et c'est dans l'ombre que les vrais combats se déroulent. Ninjas Niogetsu d'un côté, ninjas Azuma de l'autre… Les différents se règlent dans un bain de sang, et les trois ninjas héros de cette aventure représentent ici les trois pans d'une même destinée. Il faudra les découvrir tour à tour pour enfin saisir toutes les implications de cette vaste aventure…

SIMILITUDES ET DIFFÉRENCES

A n'en pas douter, Tenchu 2 ressemble à son illustre prédécesseur. Beaucoup. La réalisation, par exemple, ne trompe pas. On retrouve le même genre de décors, de personnages, à peu près la même jouabilité… La différence se fait sur le thème des décors traités, avec ici des navires, une plage, une île, une forêt de cerisiers ou de bambous etc., et sur les réactions des ennemis, un tout petit peu plus évoluées. Nous sommes encore loin de la perfection, néanmoins, et il n'est pas rare que l'on se dise que tel ou tel adversaire réagit de façon vraiment stupide. La visibilité se révèle également assez réduite (vous voyez jusqu'à environ 16 mètres devant vous), ce qui a pour conséquence de faire apparaître les personnages et les décors de façon assez brusque. C'était déjà comme cela dans Tenchu 1. En contrepartie, il faut bien avouer que les ennemis ne disposent pas d'une très grande perception et vous voient avec sans doute encore davantage de difficulté. L'indicateur de présence (le « Ki meter »), en bas à gauche de l'écran, reste de



Motohide est trahi ; un de ses gardes est abattu dans le dos.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	ACTION FURTIVE
EDITEUR	ACTIVISION
DISTRIBUTEUR	ACQUIRE (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	NON
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	LE SANG SECHE SUR LA LAME…

toute façon un outil indispensable sur lequel vous garderez constamment un œil rivé.

Du côté des armes et des objets disponibles, signalons une palette d'objets quelque peu renouvelée. A côté des couteaux de lancer, clous, bombes de fumée et autres bouteilles de saké se trouvent désormais une sarbacane empoisonnée, un sort qui vous permet d'apparaître dans le dos de l'ennemi ou encore de la poudre aveuglante. Les Tekagi (gants dotés de griffes) et Ashiko (chaussures dotées de pointes) ne semblent malheureusement pas être présents, alors qu'ils étaient annoncés comme faisant partie des nouveautés de cet épisode. Ceci dit, il se peut que je ne les ai pas encore découverts, mais comme dirait l'autre, sur ce coup-là j'ai un vieux doute... Ceci étant dit, récupérer les objets cachés du jeu réclame beaucoup plus d'attention et de talent désormais, puisqu'il faut apparemment atteindre un score de 600, sur certaines missions, pour débloquer les bonus qui leur sont associés. C'est énorme lorsqu'on sait que dans Tenchu 1, pour atteindre le statut de Grand Maître, il fallait « simplement » dépasser le score de 400 (ici, pour devenir Grand Maître il faut tuer, sans se faire repérer, la totalité des gardes d'un niveau). Pour informations, rappelons que chaque « stealth kill » (mort discrète) rapporte ici 20 points, tandis qu'un affrontement direct n'en octroie que 5. Ne pas vous faire voir du tout pendant une mission reste primordial et vous rapporte 300 précieux points. Chaque fois que vous vous faites repérer, néanmoins, 30 points sont déduits de ce total. De même, tuer un personnage innocent sur une mission ne pardonne pas puisque cela vous coûte 150 points. On se surprend donc, au final, à faire de véritables comptes d'apothicaire... En ce qui concerne les passages secrets, l'interrogation est également de mise. S'ils existent, ce dont je doute, on peut en tout cas terminer le jeu sans en utiliser aucun. Le contraire aurait apporté un plus certain, c'est dommage.

AMBIANCE...

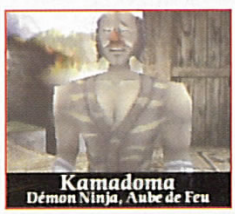
Tenchu 2 est avant tout un jeu d'ambiance, c'est une certitude. Il y a désormais des missions de jour et de nuit, et les techniques de stealth kills sont cette fois plus nombreuses. Selon votre angle d'attaque, la mort qui attend votre ennemi se manifeste de différentes manières. L'attaque de dos reste bien entendu la plus fréquente (car la plus sûre) mais vous pouvez également attaquer sur les côtés, en étant accroupi, lors d'un saut et même après avoir « bousculé » votre adversaire, qui se met alors en état d'alerte (il faut alors s'en débarrasser dans la seconde, avant qu'il ne vous repère). Au total, il semble donc qu'il y ait 7 techniques de morts silencieuses différentes, et autant d'animations associées, certaines étant, toutefois, bien plus risquées à exécuter que d'autres.

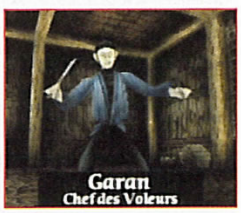
Traîner les corps hors de la vue des autres peut se révéler parfois utile.

Tatsumaru vise le cœur, là où ça fait mal...

GALERIE DE PORTRAITS DES MÉCHANTS

(LISTE NON EXHAUSTIVE)





LA PANOPLIE DU NINJA

■ *Voici la liste, à priori complète, des armes et objets disponibles dans Tenchu 2 (objets cachés inclus). Les habitués remarqueront qu'un certain nombre d'entre eux étaient déjà présents dans le premier épisode.*

*- **Couteau**. Pour frapper à distance. Surtout efficace contre les animaux.*

*- **Potion de santé**. Symbolisée par une bouteille de saké. Peut vous tomber des mains si vous êtes attaqué.*

*- **Mine**. Placez-la sur le sol pour la voir exploser, lorsque quelqu'un met le pied dessus.*

*- **Grenade**. Projectile incendiaire faisant 15 points de dommage. Certains boss et ninjas ennemis peuvent également s'en servir, attention.*

*- **Clous**. A jeter derrière soi pour ralentir les assaillants.*

*- **Antidote**. Soigne une blessure qui a instillé en vous du poison.*

*- **Riz coloré**. Posez-le par terre pour retrouver votre chemin. Un objet ma foi assez peu utile…*

*- **Bouteille d'air**. Vous permet de respirer plus longtemps sous l'eau.*

*- **Camouflage ninja**. Vous rend invisible ; seule la lame de votre épée est encore visible. Dure environ 15 secondes.*

*- **Boule de riz empoisonnée**. Moins efficace que dans le premier Tenchu, cet objet attire l'ennemi là où elle tombe, et le rend malade s'il la mange.*

*- **Flèche explosive**. Projectile incendiaire puissant, à conserver notamment contre les boss.*

*- **Poudre aveuglante**. Désoriente votre adversaire pendant plusieurs secondes. Utile pour placer un enchaînement ou fuir.*

*- **Sarbacane empoisonnée**. Lance un projectile mortel capable de tuer un ennemi sur le coup !*

*- **Feuilles d'évanouissement**. Sort magique qui fait apparaître un tourbillon de feuilles. Votre ninja disparaît puis apparaît dans le dos de son adversaire.*

*- **Souffle du dragon**. Sort puissant faisant apparaître des colonnes de feu qui causent 30 points de dommage.*

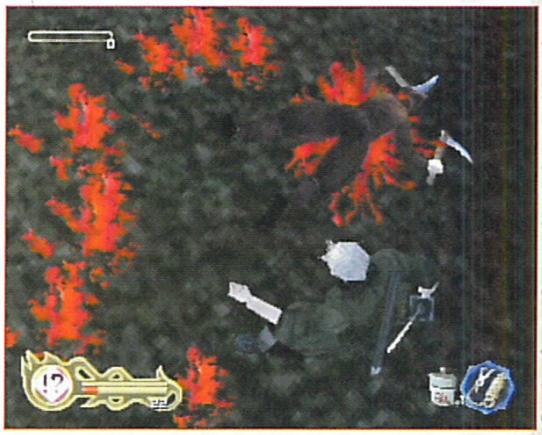
*- **Armure ninja**. Change l'apparence de votre personnage et réduit les dégâts reçus d'un tiers.*

*- **Gaz somnifère**. Endort l'ennemi. Le tuer tient alors de la formalité…* ■

Les scénarios de Rikmaru et d'Ayame se ressemblent beaucoup, mais se révèlent tout de même en de nombreux points différents. Sur un même décor, par exemple, les objectifs de missions seront différents, ainsi que les boss que vous rencontrerez. Nos deux ninjas ont chacun 11 missions spécifiques qui leur sont attribuées. Vous pouvez terminer toutes les missions d'un personnage avant de passer à l'autre ou bien, c'est également une option intéressante, passer successivement de Rikimaru à Ayame pour profiter immédiatement de leurs points de vue différents sur un même niveau. C'est très intéressant car ils se complètent et vous permettent de mieux saisir les subtilités du scénario. Une fois les 22 missions de base terminées, Tatsumaru, le troisième ninja, devient sélectionnable. Son histoire est unique et les 7 missions qui l'attendent vraiment dépaysantes. Ce total de 29 missions fait de Tenchu 2 un titre déjà presque trois fois plus long que le premier épisode. C'est déjà, évidemment, une très bonne chose…

L'ambiance sonore est de qualité ici, avec juste ce qu'il faut, selon les environnements, pour vous immergez dans l'aventure et vous imaginer à la place du ninja que vous incarnez. Les musiques, que nous étions nombreux à louer dans Tenchu 1, ont cette fois disparues, ce qui, je l'avoue, constitue un de mes plus grands regrets ici. Interrogé au sujet de ce manque, Acquire précise : « Il est normal qu'il n'y ait pas de musiques pendant les missions. Cependant, lorsque vous jouez sur une mission de l'éditeur de niveaux, la musique est présente. Nous ne pouvions inclure de morceaux musicaux dans le Story Mode parce que la carte (de chaque niveau) est constamment chargée à partir du CD. La musique ne pouvait pas être chargée simultanément ». Une grosse déception, tout de même, pour tous les mélomanes en herbe…

Face à plusieurs adversaires la meilleure solution est parfois la fuite.



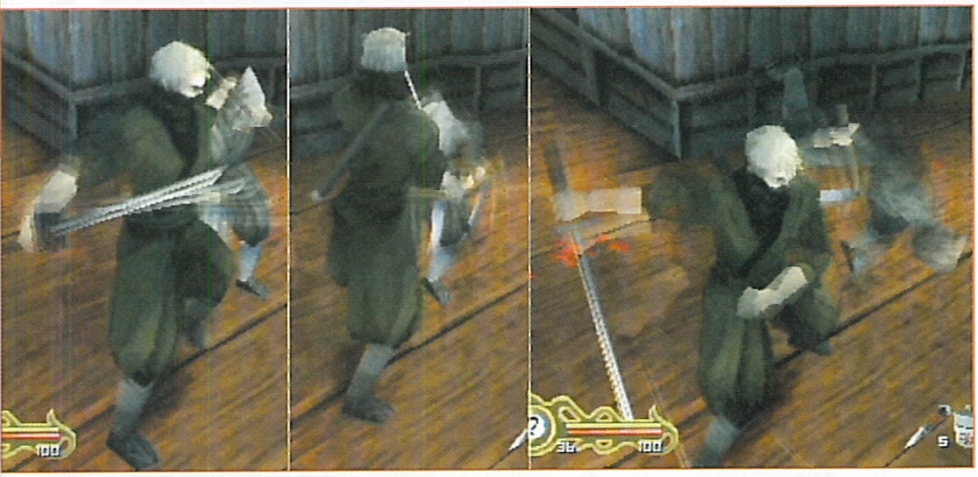
PRÉCISIONS ET CONCLUSION

Avec Tenchu 2, on se rend compte, et de façon évidente, que la PlayStation atteint sur de nombreux points ses limites. D'un pur point de vue technique, on peut dire que ce jeu souffre de pas mal de défauts. Les graphismes nous font profiter de textures pas toujours très détaillées (voire carrément grossières), les ennemis souffrent d'une intelligence artificielle limitée, la jouabilité laisse parfois à désirer (ce qui n'est pas foncièrement dû à la machine, je vous l'accorde), la visibilité reste réduite… Et pourtant, pourtant, s'essayer à Tenchu 2 reste une expérience remarquable. Il n'y a guère que dans ce jeu que l'on puisse ressentir des sensations aussi fortes et aussi profondes. Parmi les nouveautés dont je n'ai pas parlé, le fait de pouvoir évoluer sous l'eau apporte un plus non négligeable. Vous pouvez nager rapidement ou bien avec plus de retenue, vous

approchant discrètement d'un ennemi se trouvant, par exemple, sur le pont d'un bateau. Pour ne pas vous faire repérer, le tube de bambou reste un classique inusable qui vous permet de respirer sous l'eau, et ce, aussi longtemps que vous le désirez. Les ninjas les plus pressés ont également la possibilité de sortir de l'élément liquide avec fracas, effectuant un véritable saut périlleux en l'air avant de retomber, tel un fantôme tout droit sorti des fonds marins, à proximité de leur future victime. Tout dépend de votre style... On notera quelques changements d'atmosphère assez prononcés au cours du jeu, avec des moments tragiques (Matsunoshin, à genoux, devant son palais en flammes), touchants (Ayame s'occupant de la princesse Kiku et n'osant pas avouer à cette dernière que sa mère est morte) et même parfois étonnamment amusants (notamment lors des rencontres entre Ayame et Genbu, un ninja ennemi aussi énorme que simple d'esprit). Tenchu 2 ne laisse donc pas indifférent, et en plus de se révéler riche et agréable, il étonne. La présence de l'éditeur de niveaux est également très importante (voir encart) et achèvera sans doute de convaincre et séduire les joueurs encore sceptiques quant à la qualité globale de ce jeu. En attendant un Tenchu 3 sur PlayStation 2 capable d'effacer les défauts énumérés auparavant et d'innover de la façon qui convient, on peut donc affirmer sans trop de crainte de se tromper que ce deuxième épisode restera un jeu marquant sur notre bonne vieille PlayStation. Evitez de passer à côté, vous pourriez le regretter...

Les perspectives sont parfois impressionnantes. Sachez toutefois que même en tombant d'aussi haut, vous ne vous faites pas mal.

La mort, silencieuse, glisse sur l'eau...

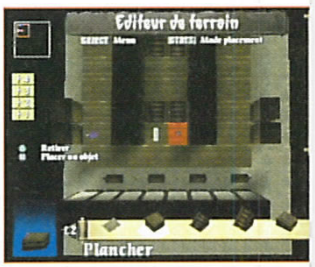


N'ayez aucun remord à voir un ennemi se vider de son sang.

L'ÉDITEUR DE MISSIONS : MODE D'EMPLOI

■ *L'éditeur de Tenchu 2 tire toute sa force de sa simplicité, ce qui ne l'empêche pas, heureusement, d'être vraiment riche. Tout commence sur un écran où vous décidez du titre de la mission, du lieu où elle se déroule (dojo, village château, montagne, lac... il faut avoir terminé certains niveaux dans le mode Story pour qu'ils soient disponibles) et de son objectif (protéger kiku, voler un objet, récupérer un parchemin pour votre seigneur, assassiner un personnage en particulier ou bien éliminer tous les gardes du niveau). Vous choisissez ensuite quel ninja pourra être incarné sur cette mission, décidez s'il faut être totalement discret ou non (les missions discrètes s'arrêtent dès que l'on vous voit, ce qui les rend particulièrement difficiles) et s'il y a lieu d'imposer un temps limite.*

Ces préliminaires terminés, vous vous retrouvez sur l'éditeur de terrains proprement dit. Là, vous pouvez sélectionner ce que vous voulez placer : plancher, escalier, piège, lampe grâce à L2 et R2. L'élévation par rapport au sol est indiquée sur la gauche, grâce à un ou plusieurs chiffres, certains objets pouvant s'entasser. En appuyant sur Start, vous passez aux personnages que vous pouvez placer. Vous pouvez même décider de leurs déplacements et de la façon dont ils peuvent faire leur ronde. Un résumé de toutes les commandes vous est de toute façon présenté dès que vous appuyez sur le bouton Select. Vous pouvez accéder à votre création à tout moment et y évoluer pour vérifier de quelle façon tout cela fonctionne. La sauvegarde d'un niveau ne prend qu'un seul bloc et il se révèle ainsi très facile de s'échanger des niveaux entre amis. ■



TENCHU 2 - 299 F

DESIGN — 7 — Les niveaux sont parfois un peu vides, mais il y a une recherche certaine au niveau des décors.

MUSIQUE ET SON — 6 — Pas de musiques pendant le jeu, aïe ! Voix plutôt réussies, sans plus, pendant les intermèdes.

DURÉE DE VIE — 8 — 29 missions et, surtout, l'éditeur de niveaux promet des dizaines d'heures de jeu.

ORIGINALITÉ — 9 — Dans le genre, Tenchu reste encore assez unique. Une exception notable.

JOUABILITÉ — 7 — Quelques aberrations viennent ternir des commandes sans cela précises et agréables.

TECHNIQUE — 7 — Une bonne animation, en général, mais une visibilité qui reste réduite. Dommage.

LE COMPARATIF : AUSSI BON QUE TENCHU 1 ET BEAUCOUP PLUS COMPLET.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fans de Tenchu 1 bien sûr. Il faut aussi se sentir une âme d'architecte avec l'éditeur de missions.

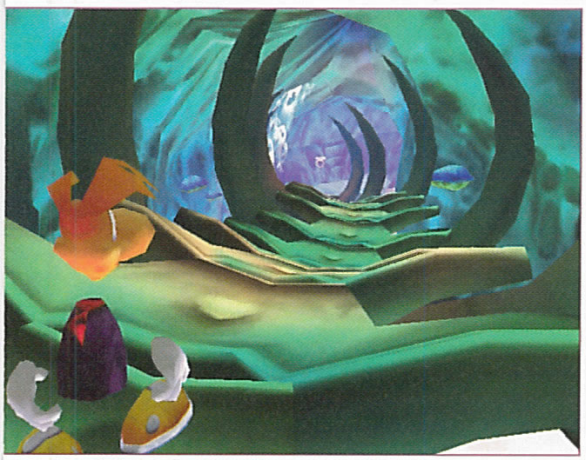
8 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Malgré ses imperfections, Tenchu 2 reste un titre marquant. Plus long que le premier épisode (et plus intéressant !), il promet des dizaines d'heures intenses. Incarner un ninja sans pitié et voler en un éclair la vie d'un ennemi procure des sensations marquantes.

Par Xavier Brun

RAYMAN 2

EDITEUR : UBI SOFT
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE

THE GREAT ESCAPE



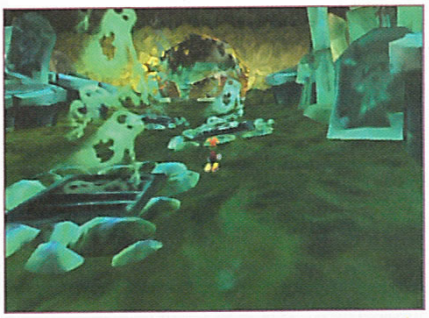
Illustrations © Ubi Soft

Après 4 ans d'absence, le fabuleux titre d'Ubi Soft fait un come back fracassant. Décliné sur tous les supports, Rayman 2 arrive enfin sur PlayStation. A la limite de la perfection, attention chef-d'œuvre en vue !

Après le missile, c'est au tour d'un baril de poudre de servir de moyen de transport !

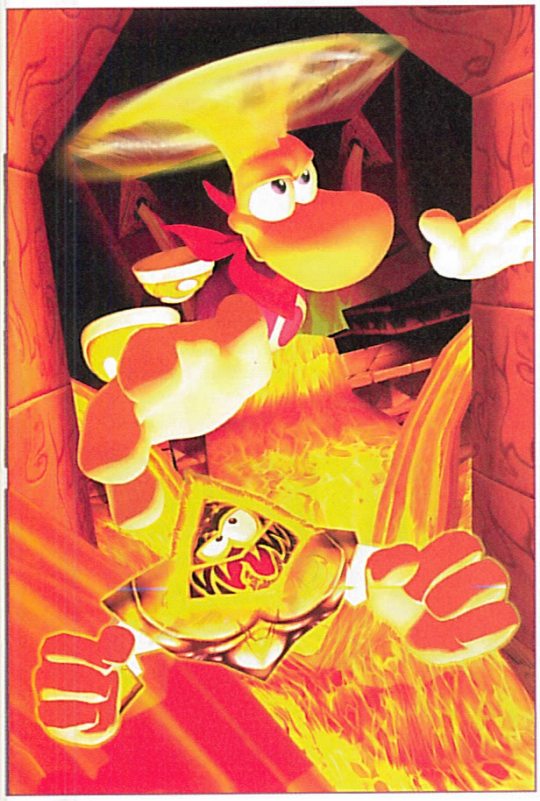
FICHE TECHNIQUE	
GENRE	PLATE-FORME 3D
EDITEUR	UBI SOFT
DISTRIBUTEUR	UBI SOFT (FRANCE/CHINE)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	CROISSANTE
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ÇA COMMENCE SÉRIEUSEMENT À SE CORSER !

Mon cher collègue François se faisait des cheveux lorsque pointait à l'horizon la version test de Rayman 2 sur PlayStation. Arrivant comme un seul homme dans la salle des testeurs, notre cher rédacteur en chef lui lance : « Finalement, c'est Xavier qui va faire le test ! ». Mon François n'en croyait pas ses oreilles. A peine cette dernière phrase terminée que les « scud » étaient sortis tous seuls de leur tiroir pour atterrir dans mes grosses menottes (il paraît que j'ai les doigts boudinés !!!). Il faut vous dire mesdames et messieurs que chez ces gens-là, heu non, que chez François, on a fait toutes les versions possibles et imaginables de Rayman 2, toutes plates-formes confondues. Alors un jour, on en vient à saturer. C'est comme nos amis de la maquette, qui, tous les jours s'empiffrent d'andouillette/frites. Forcément après deux ou trois semaines de cure, on a envie de passer à autre chose. Et puis pour tout vous dire, je n'étais pas mécontent de récupérer ce test, bien au contraire ! Un jeu tel que celui-là vaut franchement le détour et que l'on s'y attarde sur plusieurs pages. Ce héros hors pair, sorte de croisement entre un chien et un lapin, va vivre des aventures extraordinaires et légèrement mouvementées.



UN SCÉNARIO GENTIL MAIS BIEN FICELÉ

Dans le monde merveilleux de Rayman, les petits oiseaux chantaient, le ciel était bleu... Bref, tout était paisible jusqu'au jour où l'infâme Barbe Tranchante et son équipage de robots pirates capturèrent des milliers de gentilles créatures. Emprisonnés sur un bateau-prison, ces petits êtres destinés à finir leurs jours dans un zoo inter-galactique, n'ont plus aucun espoir. Pas très engageant comme perspective d'avenir ! Le monde est devenu le théâtre d'un véritable désordre. Dans ce chaos, le cœur du monde n'a pas tenu le choc et a volé en éclats. Mille morceaux appelés « lums » (voir encadré) sont disséminés dans la nature. Une des taches de Rayman sera de rassembler un maximum de ces lums pour retrouver 4 masques. Ces derniers appartiennent à Polokus, l'esprit du monde. Polokus ne pourra revenir à la vie qu'après avoir récupérer ses 4 éclats d'âme ! Lui-même prisonnier sur le galion, Rayman a du pain sur la planche s'il veut accomplir les formalités nécessaires pour sauver le monde. Cette fois l'aventure peut commencer et le tout est en 3D, s'il vous plait ! Ceux qui ont connu le premier volet se souviendront qu'il n'était qu'en 2D.



DES DÉCORS DE REVES

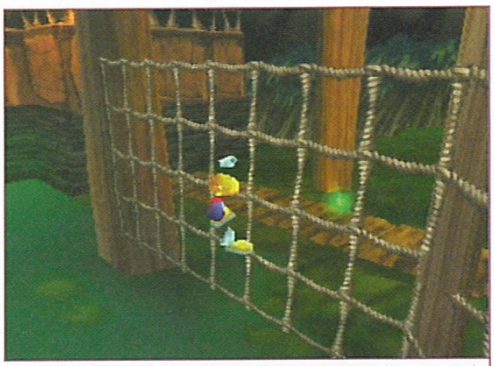
Graphiquement, Rayman 2 bénéficie d'une qualité et d'une richesse des décors que l'on a rarement vus sur PlayStation. Chaque élément a été texturé avec une beauté saisissante. Les végétaux, les pierres, les arbres, les cours d'eau...

Du ski nautique accroché au foulard d'un serpent, même Patrice Martin ne s'y est pas essayé !

LES LUMS ET LES CAGES

■ *Les lums sont de petites lucioles de couleurs. Il en existe 6 sortes différentes.*

- *Les lums jaunes : 1 000 au total, ce sont les fragments du cœur du monde que Rayman est chargé de rassembler. En les trouvant tous, un bonus sera disponible !*
- *Les 2 lums d'argent : le premier lum confère à Rayman le pouvoir de tirer sur ses ennemis. Le second augmente sa puissance de tir avec son poing magique.*
- *Les lums rouges : ils redonnent de l'énergie à Rayman.*
- *Les lums verts : ces lucioles vertes servent de check point.*
- *Les lums bleus : quand Rayman est sous l'eau, ils lui redonnent une bouffée d'oxygène.*
- *Les lums roses : surmontés d'un anneau, ils permettent, en tirant dessus, de se balancer puis d'atteindre des endroits inaccessibles par un simple saut.*
- *Les cages : la petite voix du prisonnier (lum jaune, animal ou petite fée qui redonne de l'énergie) se fait entendre. En tirant sur la cage, le captif sera libre et le bonus sera à vous.* ■

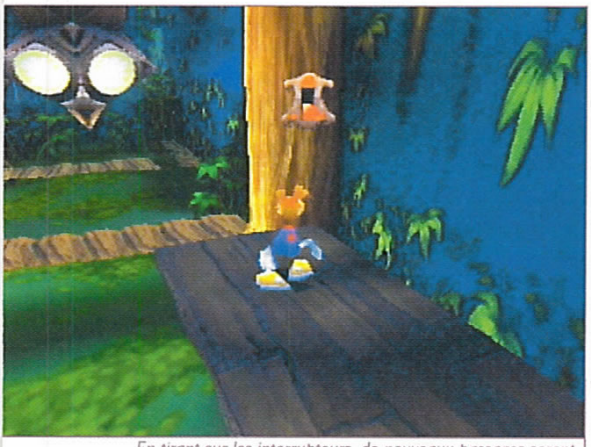


Les lums verts servent de points intermédiaires de sauvegarde.

De nombreux passages secrets sont à découvrir tout au long du jeu.

MISSION ACCOMPLIE POUR LE PASSAGE À LA 3D

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE



En tirant sur les interrupteurs, de nouveaux passages seront accessibles.

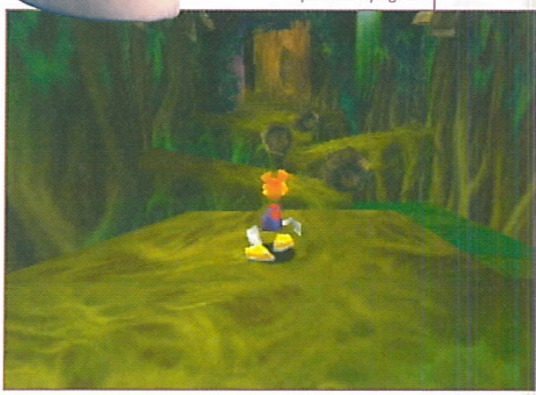
Une fois le soldat réduit en miettes, de l'énergie régénératrice sera libérée.

Ces lames sont prêtes à découper un peu plus en morceaux le corps de Rayman.

DIFFICULTÉ, ACTION AVEC UN ZEST D'HUMOUR

Les piranhas font beaucoup de bruit mais ne sont pas très dangereux, si Rayman se tient loin !

Attention, les barils de poudre sont prêts à écraser notre petit compagnon.



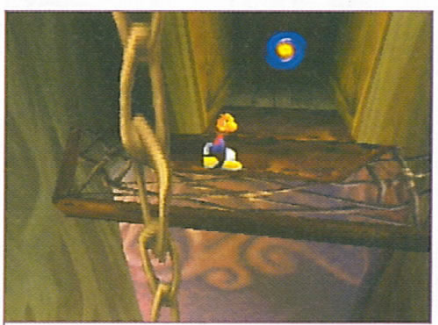
Tout est beau, très beau et même très très beau. Je sais, je me répète mais c'est l'incroyable constat qui se dégage de la première à la dernière image du jeu. Avec des décors à ciel ouvert et un traitement des ombres et lumières éblouissant, Rayman 2 joue dans la cour des grands. Et comme si cela ne suffisait pas, les développeurs ont rajouté une multitude d'éléments qui rendent le jeu encore plus vivant. Des papillons, des oiseaux, des champignons, des fleurs… Ah que c'est beau, mais je crois l'avoir déjà dit. On en oublierait presque de remplir ses missions pour s'arrêter et contempler chaque recoin de chaque paysage. Mais quand faut y aller, faut y aller, parce que ce cher Rayman a quand même du boulot. Les 20 mondes à explorer sont vastes et composés de différents tableaux : des clairières habitées par des fées, des forêts paradisiaques colonisées par des pirates, des passages au centre de la terre où bouillonne la lave en fusion, des îles, des bateaux… Avec un début tout en douceur, Rayman n'est pas au bout de ses peines, et le niveau de difficulté va rapidement augmenter.

DES AMIS POUR LA VIE

Rayman est un héros doté de capacités physiques et magiques qui vont lui servir dans ses aventures. Il peut sauter, nager (même sous l'eau), ramper, grimper le long des troncs d'arbres, escalader des parois, il sait également voler avec ses cheveux qui lui servent d'hélicoptère et il possède un poing magique lui permettant de tirer sur ses ennemis. C'est à peu près tout, mais c'est déjà pas mal pour une créature qui doit être un cousin éloigné de l'homme invisible, puisqu'il ne possède ni bras ni jambe. Il aurait presque pu faire partie des 4 fantastiques ! Mais Rayman n'est pas le seul personnage hors du commun. Certains de ses amis, qui vont l'aider tout au long de l'histoire, disposent également de pouvoirs assez surprenants. La fée Ly donne à Rayman des lums d'argent qui ont la particularité d'augmenter la force de son tir. Globox son vieil ami, a quant à lui, le pouvoir d'invoquer la pluie. Lorsque Rayman est stoppé dans sa progression par des obstacles (barrières électrifiées, lasers…), Globox entame une danse indienne. La foudre et la pluie s'abattent alors et nos joyeux compères peuvent continuer leur route. Dans ce jeu d'action trépidante, on se laisse envahir par l'humour des situations et de ses personnages attachants, qui sont là pour prêter main-forte à Rayman.

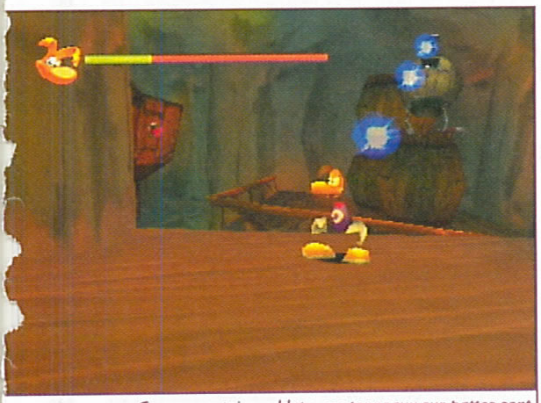
DE L'ACTION EN VEUX-TU, EN VOILÀ !

En tout c'est une cinquantaine de tableaux, mené tambour battant, qu'il faut traverser et explorer de fond en comble si l'on veut récupérer tous les lums. Il n'est pas indispensable (mais conseillé) de récupérer tous les lums de chaque environnement pour accéder à la mission suivante. Toutefois, un nombre suffisant (50, 150, 400 puis 600 lums) devra être dégoté afin d'ouvrir les 4 portes (correspondant aux 4 masques) bloquées par les pirates. Sans ce nombre minimum, l'énergie qui se trouve derrière la porte sera trop forte et le niveau supérieur ne sera pas accessible. Le système de sauvegarde après chaque environnement permet de retourner au monde de son choix, si le quota n'est pas atteint. Mais pour attraper tous les lums, de la patience et de l'adresse seront nécessaires, car une multitude de



L'accès au tableau suivant se fait par ces portes bleues.

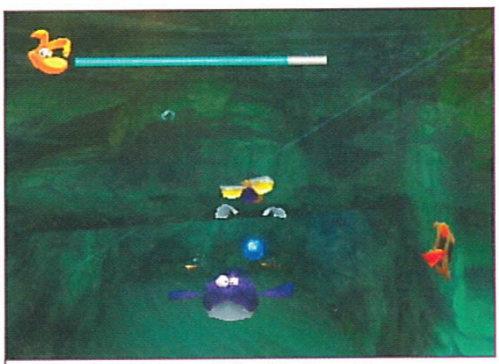
passages secrets (parfois difficilement accessibles) sont à découvrir. L'ensemble du jeu est extrêmement varié et l'action est à son comble lorsque Rayman fait du ski nautique accroché au foulard d'un serpent aquatique, lorsqu'il enfourche un missile à pattes qu'il faut dompter, qu'il se balade dans les airs agrippé à un baril de poudre enflammé ou qu'il poursuit une baleine en récupérant ses bulles d'air avant que de gentils piranhas ne lui grillent la politesse. Dans chaque tableau Rayman rencontrera de nombreux ennemis différents, doués d'une intelligence artificielle particulièrement développée, et qui ne réagiront pas de la même façon selon le mode d'attaque ou de défense. Son poing magique va donc lui servir d'arme pour éliminer les pirates, les tonneaux-canon, et autres bestioles rampantes ou volantes. Il sert également à tirer sur les interrupteurs et mécanismes ouvrant des passages obstrués. L'action ne s'arrête jamais ! Et ce n'est pas dans les niveaux de courses-poursuites et les épreuves chronométrées avec Ly, que ce pauvre Rayman va pouvoir reprendre son souffle. D'ailleurs, je ne sais même pas s'il a des poumons. De toute façon, peu importe, il a des « sketba » et c'est amplement suffisant ! Les séquences cinématiques sont peut-être les seuls moments où il est possible de faire une pause bien méritée, de quelques secondes.



Comme certains soldats, ces tonneaux sur pattes sont des sortes de mini-boss.

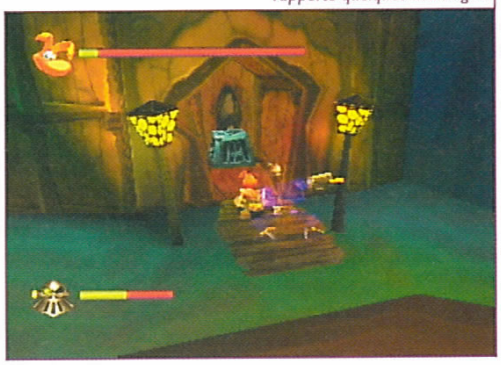
LA 3D N'A PAS QUE DES AVANTAGES

Pour ses nouvelles aventures, Rayman est passé de la 2D à la 3D pour offrir un univers unique remarquablement fluide. Pourtant un petit grain de sable est venu se glisser dans les rouages de ce magnifique jeu (on ne le répètera jamais assez). La gestion des caméras est parfois capricieuse et ne permet pas toujours de voir l'endroit désiré. Malheureusement, certains sauts millimétrés ou passages difficiles nécessitent justement ce genre de visualisation. Il pourrait arriver aux plus impulsifs d'entre vous de mettre une certaine distance entre la manette et votre corps qui commence à s'échauffer de la tête. Mais avec de la persévérance, rien d'insurmontable qui puisse justifier de se mettre dans un tel état. En fait, Rayman 2 trompe bien son monde. Les premiers tableaux sont ultra-simples et l'on pourrait penser que c'est un jeu pour les tout-petits. Que nenni ! Chacun s'apercevra rapidement que la difficulté augmente de plus en plus pour atteindre des sommets si l'on veut le boucler à 100 %. Du début à la fin, Rayman 2 tient en haleine pendant plusieurs heures avant le combat final avec Barbe Tranchante. Tous les ingrédients nécessaires à la réussite d'un grand jeu sont ici présents : graphismes, technique, animation et de l'action non-stop. Alors un conseil : n'hésitez pas davantage et plongez la tête la première dans cet univers onirique. C'est du grand art et c'est beau !



En suivant la baleine et ses bulles d'air, Rayman pourra reprendre de l'oxygène.

La libération des amis de Rayman enfermés dans ces cages rapporte quelques avantages.



RAYMAN VISE ENCORE PLUS HAUT

■ *Non content d'avoir touché la quasi-totalité des machines, Rayman 2 est un des titres des plus attendus sur PlayStation 2. Lors du lancement de la console en Europe (24 novembre 2000), il fera sans doute partie du catalogue des premiers jeux disponibles. Avec une richesse visuelle exceptionnelle, des textures encore plus fines, des niveaux plus nombreux et plus vastes, de nouvelles possibilités de mouvements et des jeux de lumière que seule la PlayStation 2 pourra nous offrir, on n'a pas fini d'entendre parler de Rayman. Mais quand on connaît le petit gars, eh bien, on ne peut que s'en réjouir !* ■

RAYMAN 2 : THE GREAT ESCAPE - 349 F Memory card Dual Shock

DESIGN
9 Les paysages, les personnages... Tout est beau. Que dire de plus !

MUSIQUE ET SON
8 Les voix et les musiques collent bien à l'ambiance qui réside dans le jeu.

DURÉE DE VIE
7 Une grosse dizaine d'heures avant d'en découdre avec Barbe Tranchante.

ORIGINALITÉ
8 Un jeu de plates-formes hors du commun, comme son héros.

JOUABILITÉ
7 Hélas, c'est là qu'est l'os, les caméras sont à recentrer continuellement.

TECHNIQUE
9 Une réalisation quasi-parfaite, un moteur 3D hyper-fluide.

LE COMPARATIF : MIEUX QUE RAYMAN

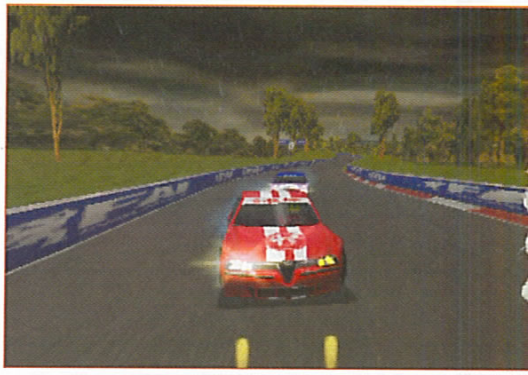
POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les amateurs du premier volet et à tous ceux qui ne connaissent pas encore Rayman.

8 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Rayman 2 est sans aucun doute le plus beau jeu de plates-formes 3D sur PlayStation. Son univers cartoon emportera tous les joueurs (petits et grands) au cœur d'une aventure intense, drôle et sympathique. Un incontournable !

Par Jean Santoni

Après Colin McRae Rally 2, Codemasters récidive avec un troisième volet de TOCA au-delà de toute espérance malgré un léger changement d'orientation. Une telle constance dans la qualité ne peut mériter qu'une récompense. Assurément le dernier grand titre du genre sur PlayStation. Explications.

On évoquait brièvement le sujet le mois dernier dans la rubrique Casting, le flot de simulations de courses automobiles est incessant. En cinq ans, les éditeurs n'ont toujours pas fait le tour du sujet. Le plus amusant, c'est que cette situation parfois un peu gonflante, vous allez également la connaître sur PlayStation 2, les gars ! Au risque de me répéter, les jeux de caisses pour certains, c'est un peu comme les jeux de foot pour d'autres : disons que ça représente une sécurité financière, une sorte de PEA, quoi, un truc sans risque et qui peut rapporter gros. On peut ressentir une certaine lassitude, il faut cependant reconnaître que certaines équipes de développement trouvent la bonne formule pour relancer l'intérêt des joueurs. On l'a vu avec Gran Turismo 2, avec Colin McRae Rally 2 et maintenant c'est au tour du troisième volet de TOCA de nous faire le coup de la simulation de course la plus indispensable du moment... non sans une certaine réussite, je dois bien l'admettre.



TOCA WORLD TOURING CARS

EDITEUR : CODEMASTERS
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE

Bien que ce troisième volet soit plus « grand public », on ne peut pas se permettre de piloter n'importe comment. La preuve !

POUR TOUT PUBLIC...

Sans vouloir cracher sur Gran Turismo qui a quand même révolutionné le genre, en termes de réalisme pur, le titre de Polyphony Digital s'est toutefois toujours situé un cran en-dessous des deux premiers TOCA qui eux s'adressaient incontestablement à une élite de joueurs. Il suffit de se remémorer sa première prise de virage sur le circuit anglais du championnat pour s'en convaincre. N'en déplaise à certains, l'objectif principal de Codemasters pour ce troisième opus a été d'arrondir un peu les angles en rendant la conduite plus accessible... plus « grand-public ». Hé hé, je sens que les puristes, les intégristes de la simu' ont frissonné à la vue de cette simple expression. C'est vrai, cette catégorie de joueurs très exi-

Une gestion des dégâts particulièrement poussée !

La vue interne est aussi réussie que celle de Colin 2. Une flèche rouge vous indique même la position de votre poursuivant. Excellent.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMU. DE COURSE AUTO
EDITEUR	CODEMASTERS (G.-B.)
DEVELOPPEUR	CODEMASTERS
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDE
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON S'AMUSE À FAIRE DU STOCK-CAR !

Un Resident-like avec des sorts magiques, ça donne un gameplay plutôt original.

Le mystérieux numéro 9, que vous rencontrerez souvent au cours du jeu.

le moment. Sinon, comme dans l'excellent Vagrant Story, du même éditeur, le côté RPG viendra de la gestion des combats et de l'équipement… En beaucoup moins riche tout de même, cela reste un Resident-like ! En fait, quand vous rencontrerez un ennemi, l'écran se figera (la petite transition traditionnelle des RPG) et vous passerez en mode Combat. Une cible apparaît pour verrouiller l'adversaire (il peut y en avoir plusieurs) et vous avez ensuite deux possibilités : tirer ou utiliser de la magie. Oui, de la magie ! Un premier point qui différencie PE2 de la série des RE. Elles peuvent être de plusieurs types (offensive, défensive ou curative), de plusieurs niveaux et elles consomment vos MP, comme dans un RPG classique. Après chaque combat, vous gagnerez des points d'expérience (pour récupérer des sorts ou les faire monter de niveau, justement), des points de magie (les fameux MP) et des Bounty points (une sorte de monnaie, qui permet d'acheter des armes, munitions, armures, etc.). Notez tout de même que ces combats, même s'ils possèdent tous ces éléments RPG, sont en semi-temps réel et laissent la part belle à l'action (contrairement au premier épisode, mais ça c'est une autre histoire), ainsi qu'à la simplicité de la gestion de l'équipement… En effet, il est impossible de faire vraiment évoluer ses armes, ses armures, ou encore de leur attribuer des propriétés spécifiques (empoisonnement, sommeil…) ou de les faire monter de niveau (contrairement au premier épisode, une fois de plus, mais je vous dis que c'est une histoire qui ne concerne pas les Européens, alors). Bref, des éléments de gestion qui ont le mérite d'être là et qui font du bien au genre, mais qui ne vont peut-être pas assez loin à notre goût (là je peux prendre Vagrant Story en comparaison, il est sorti chez nous !)…

ANGOISSÉE, LA P'TITE AYA !

Passons maintenant à l'ambiance, un point essentiel dans ce genre de jeu… Eh bien sans atteindre le niveau du maître, PE2 s'en sort plutôt bien avec une espèce de trip à la X-Files, au début, qui se transformerait en Jurassic Park sur la fin ! Bon, c'est vrai, je schématise un peu, là… Mais c'était pour dénoter le côté un peu folklorique du jeu, ou plutôt des monstres du jeu, qui manquent cruellement de charisme ! On a plus envie de rire que de fuir, quand on les entend faire « Bouuuu », avec leurs bobines toutes tristes. En fait, on a même presque pitié d'eux ! J'exagère peut-être un peu, mais je vous assure qu'il m'est arrivé de rire, des fois… Niveau angoisse, vous admettrez que ça fout un peu tout en l'air. Bien dommage au final, car mis à par ce défaut majeur (on a quand même envie de flipper un peu, quand on fait un survival horror), le reste est très bien maîtrisé, avec une réalisation exemplaire, un bon rythme, des situations variées, un scénario captivant… Certains passages sont même vraiment cultes (les cris de la femme, dans la cabane, excellent). Côté ambiance, on aurait également aimé des effets de surprises plus efficaces, des munitions moins nombreuses et surtout (j'allais presque oublier) des doublages ! Eh oui, car le jeu n'est pas doublé, mais juste sous-titré ! Franchement, on finit par s'y habituer, mais ça reste scandaleux dans un jeu de ce type. Voilà, vous l'aurez compris, certains petits détails nous ont empêché d'accrocher autant qu'on l'aurait souhaité, mais PE2 reste un excellent choix si vous êtes un adepte du genre… Le meilleur choix même, après les trois épisodes de la saga mythique de Capcom.

La fin du jeu se déroule dans ce drôle d'endroit, dont l'ambiance ne va pas sans rappeler Jurassic Park…

LE SURVIVAL HORROR SELON SQUARESOFT

IL ÉTAIT UNE FOIS…

■ *Dans le premier épisode de Parasite Eve (que vous ne connaîtrez jamais, je vous le rappelle) la charmante Aya était un simple flic du NYPD, qui découvrit au cours d'une enquête plutôt hors du commun, qu'elle avait été contaminée dans son enfance par une mitochondrie, lors d'une opération. Ceci a eu pour effet de développer en elle une capacité à utiliser des pouvoirs psychiques, ainsi qu'une immunisation contre la dégénérescence cellulaire. Elle a donc pu venir à bout de Eve, une mitochondrie ennemie qui semait le trouble à New York… Suite à ces événements, elle fut recrutée par le FBI et intégrée au MIST, un département secret spécialisé dans les interventions anti-mitochondriaques. Le scénario de PE2 débute à ce moment-là, alors que les opérations routinières laissent à penser que les Etats-Unis sont enfin débarrassés de ces fameuses NMC (Neo-Mitochondria Creatures)…* ■

Comme dans Resident Evil 3, il est possible de tirer sur certains éléments du décor afin de toucher l'ennemi.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fans de Resident Evil, qui trouveront là le clone le plus abouti et le plus original de leur série.

PARASITE EVE 2 - 299 F

DESIGN — **7** Des décors variés et une bonne ambiance visuelle, mais des monstres grotesques.

MUSIQUE ET SON — **6** Musiques discrètes, bruitages d'armes peu convaincants.

DURÉE DE VIE — **6** On boucle le jeu en 10h environ, mais la durée de vie est relancée par quelques artifices.

ORIGINALITÉ — **7** Le système de jeu de PE2 propose quelques originalités.

JOUABILITÉ — **8** Le personnage répond parfaitement, les combats sont précis.

TECHNIQUE — **8** La réalisation, de très bonne facture, rivalise sans problème avec celle de Resident Evil 3.

LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE LA SÉRIE RESIDENT EVIL, MIEUX QUE GALERIANS.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

7 **Nous conseillons fortement Parasite Eve 2 à tous ceux d'entre vous qui apprécient les Resident Evil. Certaines petites broutilles l'empêchent d'arriver au niveau du maître (pas vraiment angoissant, pas de doublages…), mais il reste un bon choix ce mois-ci.**

Par Xavier Brun

Si l'araignée est un animal qui tend un piège à ses victimes, ce n'est pas le cas d'Activision, qui offre un jeu sans guet-apens à tous les fans de Spider-Man et autres super-héros. Joueurs et nostalgiques à vos manettes !

SPIDER-MAN

EDITEUR : ACTIVISION
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE

A l'heure où le film X-Men sort dans toutes les salles de France et de Navarre, et en attendant le long métrage sur l'homme-araignée, Spider-Man fait son entrée sur PlayStation. Initialement, on sentait à plein nez l'utilisation de la licence qu'un bon nombre d'éditeurs auraient voulu posséder. Mais c'était sans compter sur le talent des développeurs de Neversoft. La version préview nous avait donné un avant-goût assez prometteur de ce titre, qui semblait éviter l'écueil commercial. Aujourd'hui, la version test confirme cette bonne impression et permet à tous les fans de pouvoir incarner leur héros. Mais avant d'entrer dans le vif du sujet, il y a une question que je me pose et je ne crois pas être le seul dans ce cas-là : à quoi Spider-Man accroche-t-il sa toile lorsqu'il passe de building en building ? Si quelqu'un détient la réponse à cette question existentielle, du moins pour ma pomme, je lui serais très reconnaissant de me répondre.

Les Symbiotes sont assez coriaces ; évitez, dans la mesure du possible, de vous frotter à eux.

A la moindre erreur de votre part, les otages se feront descendre comme des lapins.

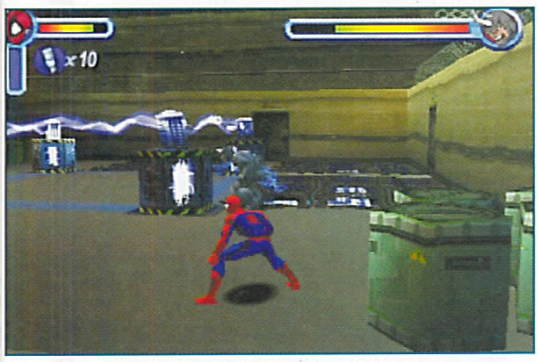
La plupart des super-héros sont présents dans le jeu.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	PLATE-FORME 3D
EDITEUR	ACTIVISION
DEVELOPPEUR	NEVERSOFT (U.S.A.)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON ATOMISE SCORPION (LE PREMIER BOSS)

L'ARAIGNÉE, L'ARAIGNÉE...

Toutes les facultés de Spidey que l'on trouve dans la série ou dans les comics sont présentes dans le jeu : il tisse des toiles, il a le sens du danger, il peut s'accrocher aux murs et aux plafonds ; et il prend la défense de la veuve et de l'orphelin, et protège tous les habitants des super-vilains qui fourmillent dans les rues de New York. Un challenge qui a été pleinement relevé par les développeurs malgré les difficultés. Spider-Man s'adapte à tous les environnements. Le scénario comporte 34 missions très diversifiées au cours desquelles 25 personnages différents feront leur apparition. Certains font partie de ses amis comme Black Cat (qui le connaît mieux que personne puisqu'elle connaît sa véritable identité), d'autres sont des monstres (lézards, symbiotes...) et, bien sûr, les super-vilains que Spidey va devoir affronter tout au long de la partie : Vénom, Scorpion, Rhino, Mysterio... Je ne lèverai pas le voile sur les quelques autres. Une des grandes qualités du jeu est qu'il comporte des phases d'infiltration (comme dans Metal Gear Solid, enfin ça y ressemble un peu !) dans lesquelles vous devrez libérer des otages



sans être repéré par les gardes qui les tiennent en joue. Si ces derniers découvrent Spidey, les otages seront exécutés purement et simplement. Mais bien que la furtivité soit un atout majeur chez l'homme-araignée, l'infiltration ne concerne que quelques missions sur l'ensemble du jeu. Le reste est composé de courses-poursuites entre les immeubles derrière Venom, de combats musclés face à Rhino ou Scorpion dans l'immeuble du Daily Buggle pour sauver ce cher J.J. Jameson (patron de Peter Parker alias Spider-Man), mais aussi d'escalade d'immeubles afin d'éviter les tirs d'hélicoptères, de poursuites sur le toit du métro ou dans les égouts.

DES PETITS PLUS À DÉCOUVRIR

Que ce soit dans les couloirs des égouts ou dans les autres tableaux, Spider-Man pourra ramasser en chemin des bonus de santé ou des recharges de toile. En mode Facile ou Moyen, ces bonus ne seront pas très utiles puisque la toile est quasiment illimitée et les adversaires très vulnérables. Il en va de même avec l'infiltration qui sera nettement moins intéressante. En paramétrant le niveau de difficulté en mode Hard, l'intérêt du jeu comme la durée de vie augmenteront (environ 6 heures de jeu). Mais si vous voulez terminer le jeu dans sa totalité, en plus des quelques énigmes présentes au cours de la partie, vous aurez la possibilité de trouver de nombreux bonus. Des couvertures de comics, des tenues spéciales pour Spider-Man et certains autres personnages, et enfin le story-board du jeu. Ces bonus pourront être utilisés au cours de la partie pour modifier l'accoutrement de Spidey selon vos goûts. Enfin, une biographie succincte est proposée sur tous les personnages rencontrés. Des petits plus que l'on aimerait voir plus souvent. Avec une modélisation en 3D réussie et une très bonne animation des personnages, Spider-Man arrive donc avec son lot de bonnes surprises et a tenu ses promesses, à quelques exceptions près. Les combats contre les boss et le niveau de difficulté dans son ensemble ont été prévus pour les joueurs occasionnels (les hard-core gamers seront sans doute frustrés). Mais le plus gros défaut, détecté lors du test de la version bêta, à savoir les commandes de l'homme-araignée parfois déroutantes lorsque l'on change de direction, n'a pas été corrigé. Il faut recentrer le personnage assez régulièrement en fonction de ses positions. Spider-Man reste tout de même un titre très divertissant que l'ensemble des fans de super-héros apprécieront. Les musiques composées par Apollo 440 et Superfusion apportent une touche supplémentaire dans l'action. Et comme le pense Phil Harrison (cf. interview de Kevin Muhall dans PlayStation Magazine n°44), si l'avenir des jeux vidéo se situe dans le téléchargement d'épisodes, Spider-Man pourrait bien être un excellent prétendant à ce genre d'évolution. En tout cas, c'est tout le mal que l'on peut lui souhaiter !

L'hélico n'est pas aussi performant qu'il y paraît. Un zigzag et les missiles sont évités.

LA TOILE SE RESSERRE !

■ *Début 2000, le journal Variety annonçait la nouvelle, Sam Raimi est en plein pourparlers avec la Columbia pour réaliser le long métrage de Spider-Man. Selon certaines rumeurs, trois acteurs étaient pressentis pour incarner le rôle de Peter Parker : Jason Schwartzman (Rushmore), Wes Bentley (American Beauty) et Nicholas Brendon (de la série Buffy). Aujourd'hui, l'étau se referme autour de trois nouveaux prétendants : Scott Speedman (de la série Felicity), Jay Rodan et James Franco (Never been kissed). Le casting paraît difficile, mais le projet semble plus que jamais d'actualité.* ■

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour tous les fans de Marvel, de super-héros et de Spider-Man, bien entendu ! Pour les joueurs débutants.

SPIDER-MAN - 299 F Dual Shock

DESIGN — 7 — Des décors et des missions très variés. Les personnages sont bien modélisés.

MUSIQUE ET SON — 7 — Le générique de la série comme mise en bouche pour les nostalgiques.

DURÉE DE VIE — 5 — 5 heures seulement devraient suffire pour venir à bout des 34 tableaux.

ORIGINALITÉ — 7 — Tous les super-héros n'ont pas la chance d'être aussi bien mis en scène.

JOUABILITÉ — 5 — Les commandes de l'homme araignée s'inversent suivant la position.

TECHNIQUE — 7 — Un bon moteur de jeu fluide et une absence de bugs d'affichage.

LE COMPARATIF : MIEUX QUE SPAWN CE QUI N'EST PAS DUR.

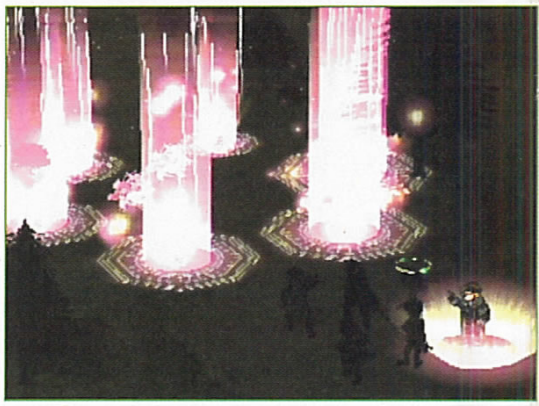
NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

7 Sans cette durée de vie un peu courte et la petite faiblesse au niveau de la jouabilité, ce titre aurait pu prétendre à une note supérieure. Spider-Man saura, sans aucun doute, convaincre un grand nombre de joueurs.

Par Julien Chièze

SUIKODEN 2

EDITEUR : KONAMI
DISPONIBLE ACTUELLEMENT



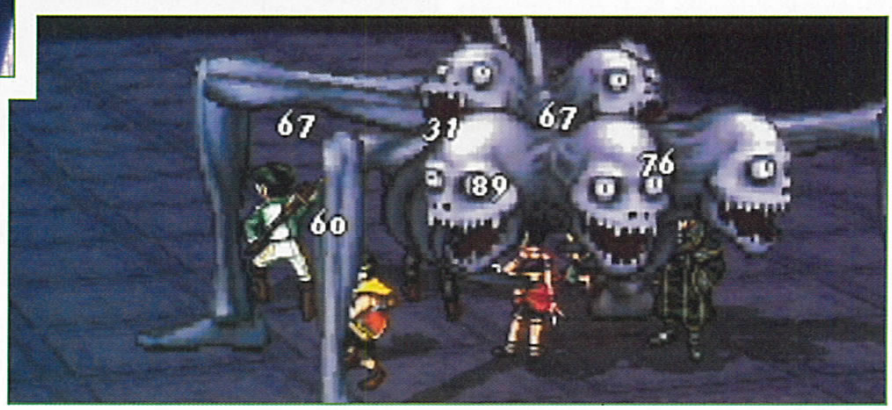
Déjà présent dans le premier volet, Neclord reste un personnage-phare de cette suite.

Si, au cinéma, les suites se résument souvent à d'insipides exploitations marketings vides de sens, l'un des avantages des jeux vidéo reste la possibilité d'offrir toujours plus aux joueurs passionnés par une série. Suikoden II, un titre tout simplement captivant et attachant ? C'est une certitude !

Respecter les bases de l'original, tout en parvenant à décupler la profondeur de jeu et à rectifier les erreurs passées, voilà ce à quoi sont parvenus avec intelligence les développeurs de Konami. Mais silence, l'histoire s'apprête à débuter… Trois années se sont écoulées depuis le triomphe de Teo McDohl, sans que pour autant le traité de paix n'ait jamais vraiment été entériné. Jeune orphelin (vous devrez choisir votre nom) recueilli par Papy Genkaku, maître en arts martiaux, vous vivez votre enfance auprès de Nanami considérée comme votre sœur depuis son adoption (décidément !) et Jowy, votre plus proche ami. Suikoden II s'ouvre sur un carnage né de la trahison. Uniques survivants du guet-apens qui décima l'infanterie, Unicorn, Jowy et vous découvrez alors avec horreur que le monstre responsable de ce massacre n'est autre que votre propre capitaine venant de s'allier avec le sanguinaire Lucas Blight, prince de la contrée adverse. Faussement accusés d'espionnage et recherchés pour haute trahison, vous vous lancerez dans un long périple afin de faire éclater la vérité et sauver l'empire des Highlands du chaos.

ENTRE MENSONGES ET VÉRITÉ

Longtemps considéré comme le premier véritable RPG (jeu de rôle) de la PlayStation, Suikoden premier du nom avait marqué les esprits grâce à une aventure haletante et un charme indéniable. Son originalité lui avait aussi valu des louanges. En effet, s'il restait classique dans sa représentation (de la bonne vieille 2D), la quête poussant à retrouver un total de 108 personnages et à se constituer une forteresse se développant au fur et à mesure des rencontres apportait un éclairage neuf au genre. Aujourd'hui, Suikoden II rassemble ses divers éléments avec talent. Premier lien unissant les deux titres : votre carte mémoire ! Eh oui, pour les amoureux du premier volet, il sera possible de réutiliser les sauvegardes du premier Suikoden afin de booster les statistiques de certains personnages, et même avoir accès à certaines scènes cachées. Rassurez-vous tout de même, il s'agit plus là d'un clin d'œil aux fanatiques, que d'une véritable nécessité. Cependant, et c'est



FICHE TECHNIQUE

GENRE	JEU DE ROLE
EDITEUR	KONAMI
DEVELOPPEUR	KONAMI K.C.E.T. (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	OUI
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	L'AVENTURE DÉBUTE SUR LES CHAPEAUX DE ROUES.

probablement l'un des charmes essentiels de ce jeu, si Suikoden II propose une aventure complètement inédite, il offrira de nombreux points de repère aux connaisseurs. Personnages récurrents (Viktor, Flik...), lieux déjà visités, musiques ré-arrangées. C'est une certitude, ce RPG recèle de nombreux trésors cachés le rendant vite attachant.

UNE APPROCHE SENSIBLE

Bien loin des somptueux graphismes d'un Final Fantasy, Suikoden II et sa modeste réalisation en 2D restent pourtant irrésistibles. Effectivement, la relative simplicité des graphismes possède une force indéniable : libérer votre esprit et laisser votre imagination vagabonder. Ainsi, les joueurs à l'esprit fertile pourront, chacun à leur manière, s'inventer un univers encore plus riche que celui présenté à l'écran. Les détails ? C'est à vous de les créer. Sincèrement, et même si cela risque de paraître étrange pour certains, une représentation en 2D ne présentant que peu de fioritures rappelle en quelque sorte le plaisir ressenti à la lecture d'un bon livre. Suikoden II propose un canevas graphique sur lequel votre imaginaire s'emploiera à broder son propre univers. Pourtant n'allez pas croire que ce laïus n'intervienne que pour excuser une réalisation technique souffrant de tares inexcusables. Bien au contraire. Le character design (le look des héros, en somme) compte parmi l'un des plus réussis du genre. Variés, très nombreux (eh oui 108 persos à trouver, ça en fait du peuple), chaque personnage possède son style propre, ce qui vous permettra immanquablement de trouver vos préférés. Dans ce registre, le seul bémol concernerait probablement la carte qui reste assez sommaire, mais l'essentiel est ailleurs.

Près de 50 heures de jeu seront nécessaires pour démêler les ficelles de l'intrigue.

A l'image du premier volet, vous devrez réunir 108 personnages qui vous épauleront dans votre quête.

Bien qu'assez sobre, l'univers graphique dégage un charme irrésistible.

RICHE, PROFOND, ATTACHANT

Partir à la recherche des 108 Etoiles de la Destinée restera la motivation principale de votre périple mais bien évidemment de multiples mini-quêtes viendront se greffer à cette aventure principale. Au cours de la cinquantaine d'heures de jeu, Suikoden II maintiendra toujours un rythme trépidant où l'alternance recherche et combat a été particulièrement bien étudiée. Proposant un total de 6 combattants simultanément, les affrontements atteignent d'ailleurs une dimension tactique supplémentaire. Et s'ils sont nombreux, les affrontements restent bien plus rapides et dynamiques que ceux d'un Final Fantasy par exemple. Certaines affinités entre les héros permettent de lancer des attaques concertées impressionnantes, tandis que les runes magiques vous attribueront des pouvoirs d'ordre divers. A noter aussi qu'une fonction de combat « auto » a été incluse pour aider les novices ou pour rompre une éventuelle lassitude liée à l'enchaînement des luttes. Grâce à son ambiance attachante, son scénario agité par d'incessants rebondissements souvent dramatiques, et la certaine poésie qu'il dégage, Suikoden II a l'envergure d'un grand RPG. Indispensable, tout simplement.

L'ART DE LA GUERRE

■ *A l'image de son aîné, Suikoden II propose 3 types de combats distincts. Ainsi, outre les affrontements traditionnels en équipe réduite, vous serez amené à vous mettre dans la peau d'un duelliste, mais aussi dans celle d'un général de bataille menant ses troupes à la victoire. Dans ce dernier mode, vous devrez diriger sur une carte vos soldats tout en décidant des groupes à utiliser (archer, fantassins, etc.), puis des techniques à employer (charge, retraite, etc.). Passionnant et unique.* ■

POUR QUEL PUBLIC ?
Obligatoire pour ceux qui s'intéressent de près ou de loin aux RPG. Tous publics.

SUIKODEN 2 - 349 F (Memory Card)

DESIGN — 7
Des décors 2D détaillés, le design soigné des 108 personnages. Une touche graphique attachante.

MUSIQUE ET SON — 7
De nombreux réarrangements du premier Suikoden. Des passages symphoniques grandioses.

DURÉE DE VIE — 8
Plus de 50 heures d'un périple captivant et riche. De nombreuses mini-quêtes.

ORIGINALITÉ — 6
Un RPG classique qui offre toutefois la possibilité de réutiliser les sauvegardes de Suikoden 1.

JOUABILITÉ — 8
Des menus clairs, des combats vite maîtrisables, une ergonomie réglée avec soin.

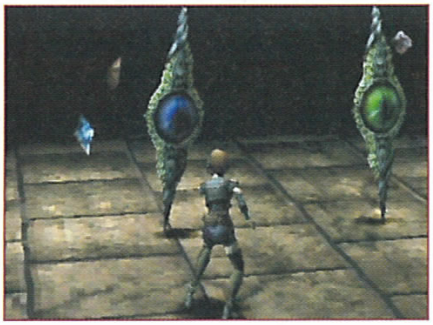
TECHNIQUE — 6
Le charme de la 2D avec les bons vieux scrollings différentiels. Rien de très complexe toutefois.

8 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Surpassant son aîné dans de nombreux domaines, Suikoden II laisse un souvenir impérissable. Simple dans sa présentation, il est avant tout un RPG aussi captivant qu'émouvant. Avec ses persos charismatiques, ses rebondissements, il passionne.

LE COMPARATIF : PEUT-ETRE MOINS BEAU QU'UN FINAL FANTASY VIII, MAIS AUTREMENT PLUS CAPTIVANT.

Par Grégory Szriftgiser

Sous ses airs de Resident-like, Koudelka tiendrait-il plus du bon vieux RPG ? Au vu du gameplay sans doute. Pourtant, mieux vaut ne pas y chercher ses qualités...



KOUDELKA

EDITEUR : INFOGRAMES
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE

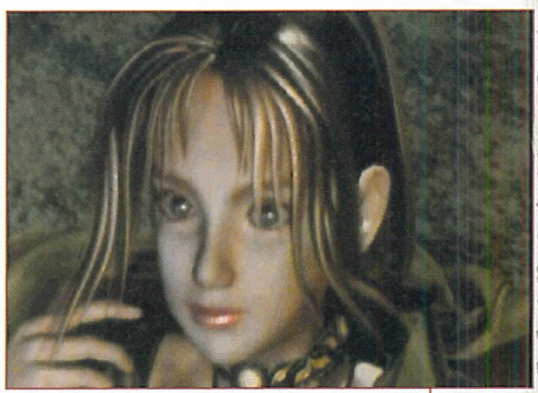
Un couple mystérieux qui prétend habiter le manoir... Ne tenteraient-ils pas de vous empoisonner ?

QUAND L'HORREUR ET LE RPG FORMENT UN COCKTAIL ÉTONNANT

Les premières images de Koudelka... nous avions été bluffés par la qualité des cinématiques, il y a de cela quelques mois, avant la sortie même du jeu au Japon. L'idée de faire un titre RPG dans une ambiance horreur à la Resident charmait déjà la rédaction, fan immodérés que nous sommes de ces deux types de jeux. Enfin, il s'agissait là du premier RPG de SNK, éditeur jusqu'ici spécialisé dans le jeu d'arcade, en particulier le combat (la Neo-Geo, King of Fighters, c'est eux). Nous sommes donc à l'heure des comptes, et je ne puis cacher une certaine déception...

PARADOXE

Le fondement même du jeu se révèle être sa faiblesse. En effet, le côté RPG de Koudelka m'a tellement déçu que j'en suis venu à souhaiter qu'il ne fasse qu'imiter un Resident Evil ou un Silent Hill... Avec des productions de qualité (Final Fantasy, Grandia, Suikoden...), le RPG fait un peu figure de genre « noble », qui se renouvelle au niveau gameplay à chaque nouveau titre, propose des univers et des personnages variés, des scénarios travaillés. Mais leur composante essentielle, pour le fan lambda, c'est le système de combat/expérience, qui permet de passer des heures à orienter ses personnages vers une discipline ou une autre, de les soigner aux petits oignons pour en faire des monstres de guerre. Choses que le système de Koudelka ne permet pas vraiment. Et ce n'est pas tout. Mais avant d'énumérer certains autres défauts qui ont eu le don de m'agacer, revenons sur l'ambiance et l'histoire.



Koudelka paraît bien jeune pour se lancer dans de tels dangers...

Koudelka n'est autre que l'héroïne du jeu. Une jeune fille mystérieuse, à laquelle se joindront bien entendu d'autres personnages, au long d'une aventure morbido-mystique. Fraîchement débarqués dans un ancien monastère en ruines, ces aventuriers aux motivations diverses découvriront bien vite des choses particulièrement étranges. Comment cet ancien monastère est-il devenu une prison ? Pourquoi y laissait-on mourir tous ces gens, à qui incombe la faute de ce Mal omni-présent dans cette macabre masure ? L'ambiance et l'histoire de Koudelka ont visiblement mobilisé une bonne partie de l'énergie créatrice des développeurs. De ce côté, le joueur trouvera sans doute son plaisir. Régulièrement ponctué de cinématiques de toute beauté, mais surtout de cut-scenes utilisant le moteur du jeu, Koudelka dispose d'une mise en scène agréable. Les doublages français sont d'excellente qualité (bravo

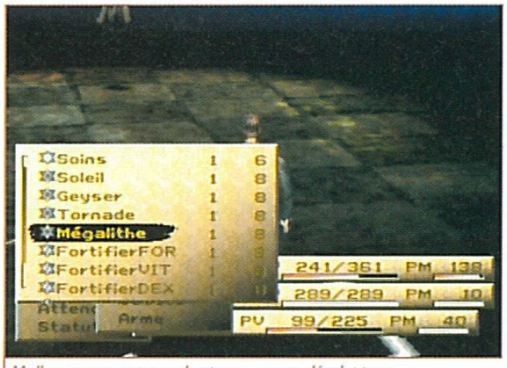
FICHE TECHNIQUE

GENRE	RPG
EDITEUR	INFOGRAMES
DEVELOPPEUR	SACNOTH (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON EST TENTÉ DE DÉCROCHER FACE À L'AFFLUX DE COMBATS.

aux doubleurs qui sont convaincants) pour une fois, et l'animation des personnages, leurs attitudes pendant les dialogues sont tout aussi réussis. Vous arpenterez donc ce monastère à la recherche de ses trésors, de ses horreurs, de son histoire, dans une ambiance graphique sombre, mais parfaitement réussie. Le moteur principal du jeu reprend l'inévitable principe des décors en pré-calculé, fixes, dans lequel est intégré le modèle 3D de Koudelka, symbolisant le groupe. Enigmes, objets, puzzles divers, de ce côté, une fois de plus, pas de problème. Pour le reste…

FUIR ! FUIR !

Le premier CD du jeu mettra votre patience à rude épreuve. Des combats incessants, dans les conditions que je vais expliquer, sont pour le moins agaçants. Car c'est là que rentre en jeu le côté RPG, à demi raté. Combats aléatoires, donc, façon Final Fantasy, qui font basculer l'action dans une arène en 3D temps réel d'une laideur abominable… Pire que tout, le jeu charge et recharge tous les modèles 3D (personnages, armes, monstres), un par un, à chaque action ! Lancez un sort, déplacez-vous, tapez un monstre et laissez le chrono tourner : les combats sont trop lents. De plus, ils manquent dramatiquement de variété, surtout sur le premier CD évidemment puisque vous disposez alors de peu de sorts et de peu d'armes. Les personnages n'ont aucune différence à la base, tous étant capables de lancer les mêmes sorts ou d'utiliser toutes les armes ramassées au gré de l'aventure, et le système de déplacement, voulu tactique, se révèle plutôt handicapant : chacun à un bout de l'arène, il n'est pas permis à un personnage de se placer derrière un ennemi ! C'est-à-dire que si vous faites face à 3 monstres, par exemple, dont 2 lanceurs de sorts, il suffit que le combattant s'approche, et vous ne pouvez franchir la ligne sur laquelle il s'est placé pour aller taper les lanceurs de sort. Du coup, on ne peut les toucher qu'avec les armes à distance (rares et peu efficaces à part l'arbalète), ou les sorts (qui nécessitent beaucoup d'expérience pour commencer à être efficaces). Résultat, on saute vite sur le manuel pour trouver la manip permettant de fuir les combats : rond puis croix. Ouf.



Malheureusement tous les personnages développent les mêmes sorts, au même moment.

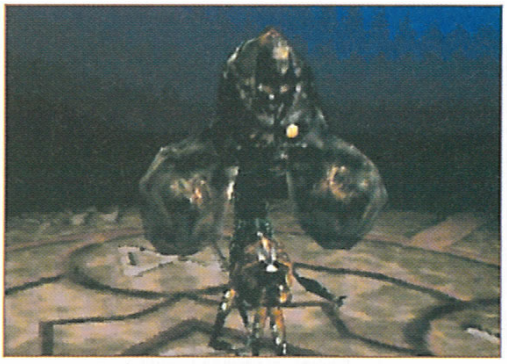
Oh, la belle arène de combat !

Pour la surprise des boss, c'est raté : dès qu'il y en a un, il semble que le jeu vous prévienne !

PEUT MIEUX FAIRE

Heureusement, à partir du deuxième CD, on commence à s'y faire. Mais d'autres choses parasitent le combat : par exemple, les armes peuvent se casser. Bonne idée en soit, sauf que pour gagner en efficacité, il faut qu'un personnage utilise le plus souvent possible son arme, multipliant par là même son usure. Et comme les armes sont toutes uniques ou presque, une fois cassée, on se retrouve bien ennuyé. Bref, vous l'aurez compris, les combats de Koudelka sont un immense point noir. Heureusement que le reste suit, mais je ne peux tout de même cacher ma déception : si seulement le côté RPG avait été plus soigné, Koudelka aurait pu être un titre majeur, comme nous en rêvions. Au lieu de cela, nous nous retrouvons avec un titre à l'ambiance accrocheuse et à l'histoire angoissante, mais toutes deux desservies par des défauts qui empêchent le joueur de s'y investir pleinement. Si la multiplication des combats ne vous arrêtent pas, sans doute trouverez-vous bien des charmes à la ravissante Koudelka.

Même les effets des sorts ne sont pas très impressionnants.



KOUDELKA - 349 F Memory card Dual Shock

DESIGN — 6 — Dommage que la technique ne suive pas. L'ambiance graphique reste bien pensée.

MUSIQUE ET SON — 6 — Le bûcher pour la musique des combats, le podium pour les doublages !

DURÉE DE VIE — 6 — Malgré les 4 CD, il est court pour sa catégorie. Comptez une quinzaine d'heures.

ORIGINALITÉ — 6 — Un titre en marge des autres RPG, pour son ambiance et ses emprunts au genre.

JOUABILITÉ — 6 — Des combats lents et sans originalité. Le reste fonctionne.

TECHNIQUE — 5 — Les combats, encore eux, sont moches et lents. Le reste suit, les FMV assurent.

LE COMPARATIF : MOINS INTÉRESSANT QU'UN SUIKODEN 2 COTÉ RPG.

POUR QUEL PUBLIC ?
Si vous avez aimé Resident et Silent Hill, l'ambiance de Koudelka vous sera familière.

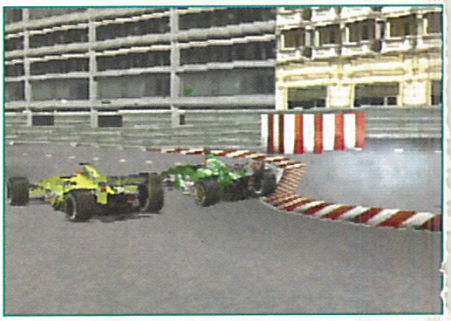
NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

6 Koudelka déçoit, de prime abord. Cela reste cependant un jeu à l'ambiance prenante, mais d'une lenteur abominable et rébarbative lors des combats. Un titre qui aurait mérité plus d'attention dans la composition de son cocktail RPG/Horreur.

Par Xavier Brun

Après une entrée dans le monde de la Formule 1 en demi-teinte, E.A. Sports revient avec quelques réglages supplémentaires. La ronde des courses de monoplaces se poursuit, mais la Pole Position semble encore assez loin.

Lorsque votre voiture subit un choc violent, le schéma l'indique en rouge.



Au cours d'un Grand Prix, la pluie peut devenir l'invité de dernière minute.

F1 CHAMPIONSHIP SAISON 2000

EDITEUR : E.A. SPORTS
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	COURSE DE F1
EDITEUR	E.A. SPORTS
DEVELOPPEUR	VISUAL SCIENCE (ECOSSE)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	4
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON COUPE TOUS LES VIRAGES À FOND, À FOND, À FOND.

Jusqu'à il y a 5 mois, le géant de la simulation sportive ne s'était pas encore illustré dans le monde de la Formule 1. Au mois d'avril de cette année, E.A. Sports signait son premier titre avec F1 2000. Un titre à l'image des habitudes de la firme, volontairement orienté arcade, mais qui le plaçait très loin sur la grille de départ. Certains de ses concurrents réalisèrent de bien meilleures performances techniques. Cette fois, la machine est lancée et F1 2000, revient pour un deuxième tour de chauffe. Aujourd'hui, c'est F1 Championship Saison 2000 qui se lance à la poursuite des autres participants. Comme pour la série des FIFA, je fais le pari que nous allons avoir droit à une nouvelle (façon de parler) simulation (re-façon de parler) tous les 6 mois. Attendez-vous très prochainement à F1 2001 !

ET DE DEUX !

Concrètement F1 Championship Saison 2000 est presque la réplique exacte de son prédécesseur. Evidemment, tous les circuits officiels font partie de la sélection, avec bien entendu, celui de Malaisie (Sépang) et le tout nouveau circuit américain d'Indianapolis. L'ensemble des pilotes et des écuries est présent et les modes restent également les mêmes à deux exceptions près. Course immédiate, week-end, essais libres, séances de qualifications, saison et le mode 2 Joueurs en écran splitté, sans les autres copains de pistes, pour les modes habituels. La gestion des dégâts, les réglages, les angles de caméras, et la fonction Ralenti pour revoir les temps forts de la course demeurent inchangés. Inutile de s'étendre davantage, parlons plutôt des 2 changements. Un mode Training appelé stage de pilotage fait son apparition. Les Schumy ou Hakkinen en herbe vont pouvoir s'entraîner avec leur pilote préféré. Tous les circuits sont disponibles pour un tour complet de piste ou tronçon par tronçon. Une voix off décortique le circuit (« approche rapide à 305 km/h, puis droite technique à prendre en seconde… ») puis commente chacune des manœuvres exécutées : « trop à droite, les graviers sont là pour te freiner, c'était tout bon, il aurait fallut ré-accélérer à fond à la sortie du virage… ». Des plots ont été placés en bordure de piste pour

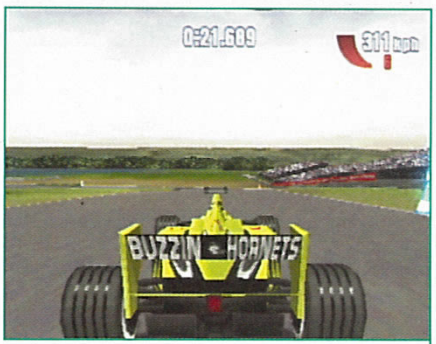
faciliter cet apprentissage. Les bleus servent de repère de virage où il faut commencer à freiner, les oranges à partir desquels il faut commencer à tourner, les jaunes qui sont le point corde où se trouve le point le plus serré du virage et enfin les blancs qui sont le point de sortie du virage. A la fin de la tentative, un bilan de performances est dressé sur chaque tronçon avec le pourcentage de réussite au freinage, virage, trajectoire, vitesse et temps. Cet exercice permet de bien visualiser et de maîtriser chaque partie technique des circuits. Un bémol, on se lasse assez vite des commentaires répétitifs.

LA MACHINE À REMONTER LE TEMPS

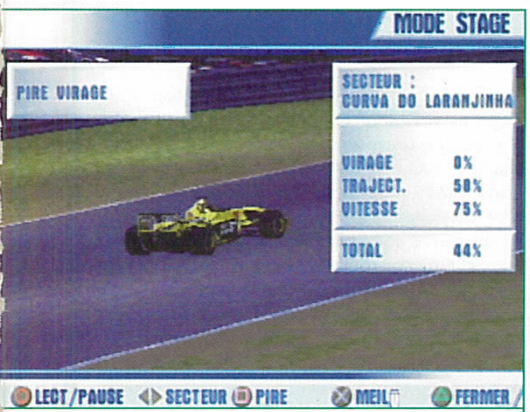
La deuxième nouveauté de F1 Championship Saison 2000 est son mode Scénario. Ce mode faisait défaut dans le premier volet, voici donc l'erreur réparée. Différentes situations plaçant le joueur dans la peau d'un pilote pré-défini permettent de remonter le cours de l'Histoire de la saison passée. S'il y a des fans de M. Schumacher, il sera possible de lui faire remporter le Championnat. Les autres pourront piloter la BAR (British American Racing) de Jacques Villeneuve parti en huitième position, et devant impérativement finir dans les 4 premiers au terme de 16 tours de circuit. Voilà donc les 2 grands changements de ce nouvel opus, qui conserve les gros défauts de F1 2000. Le pilotage des monoplaces n'est absolument pas réaliste. Rouler à plus de 250 km/h dans l'herbe n'a aucune conséquence sur le comportement de la voiture ni sur la vitesse. La perte d'une roue n'a rien d'alarmant, la caisse continue tranquillement son petit bonhomme de chemin. Si le moteur d'une voiture casse à 200km/h, elle stoppe subitement au beau milieu de la piste. Bref, ce titre est encore bourré d'aberrations, et n'est pas là pour servir la cause des amateurs de simulation. Côté graphisme, ce n'est pas non plus la panacée, les textures sont grossières, la modélisation des monoplaces est tout juste correcte et les liaisons radios sont incompréhensibles. Ça commence à faire beaucoup pour un titre qui a eu 5 mois de bonus pour revoir ses anomalies. Une fois de plus, E.A. Sports ne vise que l'arcade et les novices en matière de Formule 1. D'ailleurs, pour les débutants ou pour les fainéants, une aide au pilotage et au freinage peut être paramétrée. Suivant le niveau choisi, il suffit de coincer sa télécommande sur le bouton d'accélération pour terminer sur la plus haute marche du podium. Pour les autres, la meilleure recommandation que je peux vous faire est de jouer en mode Pro. Ce mode propose des courses d'un tout autre niveau et l'intelligence artificielle des voitures est très correcte (quel que soit le niveau de difficulté). Maintenant, il ne vous reste qu'à choisir votre camp (arcade ou simulation) et votre style de conduite.

En coupant à travers champ, on peut grappiller quelques places.

Sans passer par les qualifications, vous serez automatiquement placé en dernière position.



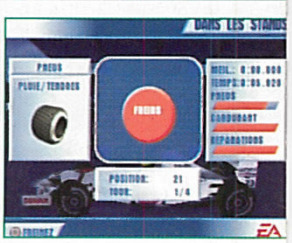
Le repérage des plots est utile pendant le stage de pilotage.



L'analyse permet de mieux comprendre sa conduite timide ou bourrin.

LECON D'HISTOIRE GÉOGRAPHIE

■ *Indianapolis, située aux Etat-Unis, est la capitale de l'Indiana. C'est un pôle industriel, commercial et culturel situé dans une région agricole fertile : la corn belt (ceinture de blé). C'est également dans cette ville que se déroulent les 500 miles. La création du circuit date de 1909. A cette époque, il était de forme ovale et mesurait 4 km. Les premiers 500 miles ont été inaugurés en 1911. Le célèbre Champion Jim Clark, remporta cette prestigieuse course en 1965. Son palmarès comporte 25 victoires en Grand Prix, ce qui était un record à l'époque. Jim Clark se tua sur le circuit d'Hockenheim (Allemagne) en 1968.* ■



F1 CHAMPIONSHIP SAISON 2000 - 349 F

DESIGN — 6 — La modélisation des véhicules et les décors sont encore grossiers.

MUSIQUE ET SON — 6 — Les bruits du moteur sont réalistes. La radio est inaudible.

DURÉE DE VIE — 7 — Le mode Scénario apporte un plus non négligeable.

ORIGINALITÉ — 4 — Deux titres de suite en moins de 6 mois, peut mieux faire.

JOUABILITÉ — 7 — La conduite est enfantine, mais est-il besoin de répéter le mot arcade.

TECHNIQUE — 6 — Les textures n'ont pas fait l'objet de soins particuliers.

LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE F1 2000, NETTEMENT MOINS BON QUE F1 WGP.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les amateurs de courses immédiates et qui sont d'une grande tolérance.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

6

Encore et toujours arcade, F1 Championship saison 2000 n'a pour lui que son mode Entraînement et son mode Scénario. Fans de simulation vous devez changer de trajectoire et prendre la direction du titre de Lankhor.

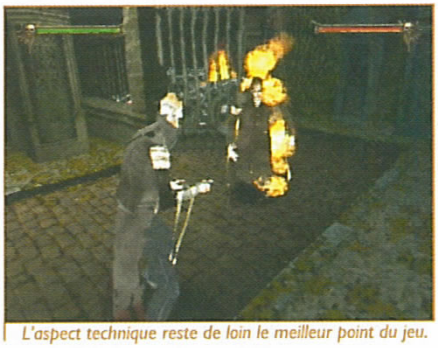
Par Julien Chièze

NIGHTMARE CREATURES 2

EDITEUR : KONAMI
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE

Assez varié, le design des créatures en terrifiera certains.

Fort d'un premier volet plutôt attachant, les développeurs de Nightmare Creatures 2 ont donc reposé l'ouvrage sur la table afin de pousser encore plus loin le gore et l'horreur. Une attitude dans l'air du temps, mais qui ne donne pas forcément naissance à un meilleur jeu...



L'aspect technique reste de loin le meilleur point du jeu.

Avec sa pauvre dégaine et son look à la Marilyn Manson, Wallace fait plus pitié qu'autre chose.

Londres au XIXe, les flammes de l'enfer, Ignatus et Nadia lancés à la poursuite de l'infâme Adam Crowley, souvenez-vous. Oui, souvenez-vous de ces sursauts d'effroi ressentis dans les méandres de Nightmare Creatures. Une lutte qui avait poussé Ignatus et Nadia à fonder une organisation secrète connue sous le nom de « Cercle », seule capable de repousser les assauts du Malin. Deux ans déjà que ces souvenirs ténébreux hantent nos mémoires. Deux ans pour nous, mais plus d'un siècle pour Crowley dont le sang glacial continue d'irriguer ses veines en quête d'immortalité. En 1934, l'histoire s'apprête donc à tourner une nouvelle page imbibée de sang, narrant les atrocités d'un monde chaotique gorgé de haine. Revigorant ses troupes démoniaques, redressant les corps putréfiés et guettant « la Bête », source de vie éternelle, Crowley éventra le Cercle, balayant avec rage tous ceux qui pourraient un jour se dresser contre son pouvoir mystique. Cependant, le destin allait trouver un étonnant moyen d'endiguer la course du Mal. Homme jadis traqué, puis torturé, Wallace va s'enfuir de l'asile psychiatrique dans lequel il était séquestré. Cet être désensibilisé, couvert de bandages dissimulant son corps ravagé, va substituer la folie au courage avant de partir tel un démon à la poursuite de son tortionnaire. Nouveau visage de la mort et armé de sa terrible hache, Wallace part faucher du monstre...

UN GENRE MAUDIT ?

Fidèle au chemin exploré par son aîné, Nightmare Creatures 2 fait dans le jeu d'action pur et dur (beat'em all) où les combats s'enchaînent à une cadence infernale. Vous errerez donc dans un univers lugubre avant de vous ruer la hache en avant contre environ 22 types de monstres tous plus malsains les uns que les autres. Il existe toutefois un problème inhérent au genre : comment parvenir à réduire son aspect dramatiquement répétitif ? Vaste réflexion toujours d'actualité tant, jusqu'à présent, aucun

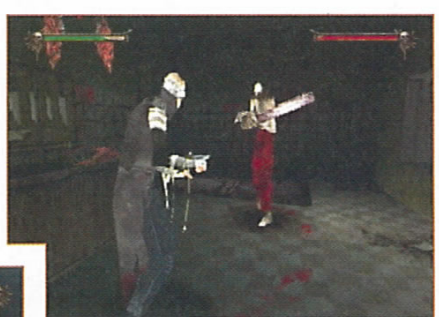
FICHE TECHNIQUE

GENRE	ACTION GORE
EDITEUR	KONAMI
DEVELOPPEUR	KALISTO (FRANCE)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	2
CONTINUES	OUI
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	J'AVANCE, J'APPUIE. C'EST TOUT.

titre assimilé au beat'em all n'a su nous convaincre. Premier aspect majeur à soigner : l'immersion du joueur ! Bande son oppressante, univers glauque à souhait, mise en scène assez dynamique soulignée par de fréquentes cinématiques en temps réel (on regrettera cependant les temps de chargement qui désamorcent l'effet de surprise), non, il n'y a pas à dire, avec son climat délicieusement angoissant Nightmare Creatures 2 attire. Pourtant, plus que de l'horreur pure, il s'agit avant tout d'une vaste succession de séquences où le gore règne en maître. Le hic est que même si l'ambiance générale se veut horrifique, une fois de plus, la surabondance des combats implique un aspect vite itératif et rend l'action trop prévisible. Le côté aventure s'illustrant par son inexistence, la lassitude s'installe rapidement. En clair, même votre petite sœur ne sursautera jamais et vous finirez par agir par simple automatisme. Vous martelez la manette pour pourfendre les créatures, vous enchaînez des combos avec votre hache, mais l'ensemble reste bien basique. Assez frustrant aussi de ne pas obtenir de véritables nouvelles armes, puisque vous n'aurez que quelques balles pour revolver et les 8 pouvoirs annexes seront particulièrement éphémères. Si vous n'aimez pas vous battre à la hache, il va falloir vous faire une raison.

PLUS GLAUQUE TU MEURS !

Si j'en crois mon expérience personnelle, le problème avec les cauchemars reste qu'ils sont rarement vraiment passionnants. Pourtant, il est indéniable que Nightmare Creatures 2 s'avère bien plus complet que son aîné. A commencer par la taille du monde à visiter constitué de 9 parties distinctes, elles-mêmes subdivisées en divers niveaux. Ainsi, si tout débute à Londres, vous ne tarderez pas à mettre le cap sur Paris, notre capitale mise à feu et à sang. Du Muséum d'histoire naturelle, en passant par le cimetière du Père-Lachaise, pour finir par les catacombes et la Tour Eiffel, il y aura clairement de quoi faire. Malgré cela, on regrettera que les énigmes, qui auraient pu relancer l'intérêt, ne soient pas plus nombreuses et plus corsées (il suffit souvent de pousser un bloc ou d'actionner un interrupteur). Finalement, Nightmare Creatures 2 doit être considéré comme un vaste défouloir, canalisant les pulsions de violence et de morbidité de certains joueurs. Outre cela, il n'y a pas grand-chose. Des giclées de sang, des séquences gores à outrance pour attirer, soit, mais pourquoi s'être à ce point limité à un bourrinage incessant ? Avec son scénario prétexte, son action ultra-répétitive et son aventure cruellement linéaire, Nightmare Creatures 2 parviendra peut-être à séduire ceux qui apprécient la violence exacerbée.



Assez varié, le design des créatures en terrifiera certains.

Lugubre à souhait, l'ambiance du cimetière du Père-Lachaise est assez trippante. Ce n'est pas toujours le cas.

UNE INÉVITABLE DESTINÉE

■ *Fatalité... voilà bien un mot que nous n'avions pas entendu depuis l'antique Mortal Kombat. Le type de terme bien lugubre, qui résume l'état d'esprit de Nightmare Creatures 2. Pas de pitié, se défouler. Ainsi, lorsqu'un monstre est sur le point de rendre l'âme, vous aurez un bref instant pour l'achever en beauté, en effectuant une simple combinaison de boutons. Dépeçage, tranchage de tête, brise nuque et autres attractions bien gore seront au rendez-vous. Un jeu décidément très fin.* ■

PLUS DE VIOLENCE POUR UN INTÉRET MINIMAL

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les âmes en peine ou ceux qui recherchent un défouloir gore, mais creux. Pour joueurs mâtures.

NIGHTMARE CREATURES 2 - 329 F

DESIGN — 7 — Extrêmement sombres et glauques, les décors cultivent un côté malsain oppressant.

MUSIQUE ET SON — 7 — Des nappes sonores lugubres et des bruitages sourds bien dans le ton.

DURÉE DE VIE — 5 — Plus qu'aux monstres, il vous faudra survivre à la répétition des situations.

ORIGINALITÉ — 3 — Bah, euh, on avance, on fait : « Ah, faut frapper encore » et puis c'est tout.

JOUABILITÉ — 7 — Rien de bien complexe. Wallace reste tout de même un peu lourd à déplacer.

TECHNIQUE — 7 — Une réalisation fine et détaillée, mais une animation qui souffre de ralentissements notables.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ — 5
Violent, gore, linéaire, lassant. Vaste prétexte à fracasser du monstre, Nightmare Creatures 2 est aussi oppressant que fatigant. On enchaîne les premières combos avec frénésie, puis après le vingtième affrontement, la lassitude s'installe...

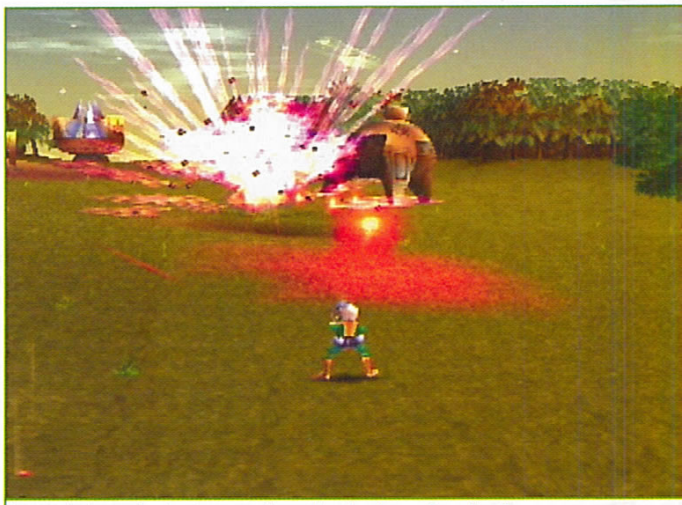
LE COMPARATIF : PLUS VIOLENT ET GORE QUE SON AINÉ, MAIS BIEN MOINS PASSIONNANT.

Par Xavier Brun

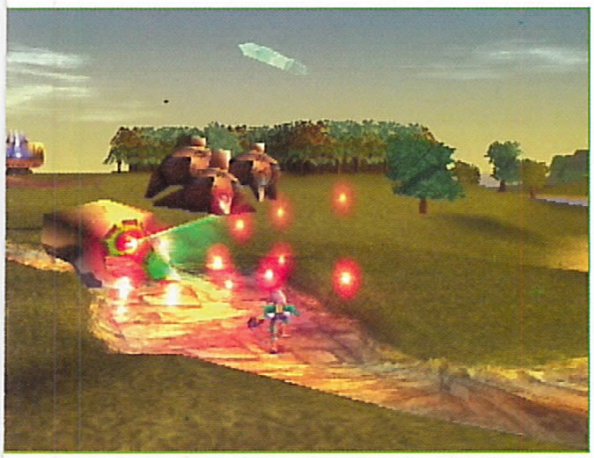
TERRACON

EDITEUR : SONY CEE
DÉJÀ DISPONIBLE

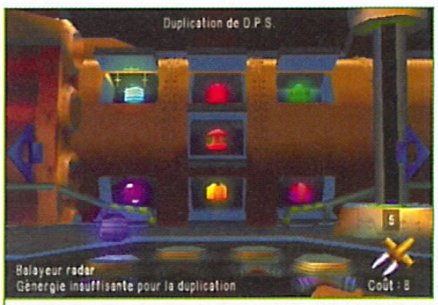
Depuis la nuit des temps, les hommes cherchent par tous les moyens des sources d'énergie. Monsieur Cromagnon a découvert le feu pour une production calorifique, Monsieur Calwuet a découvert la pollution et l'effet de serre. Qu'en est-il aujourd'hui de ces messieurs les extraterrestres ?



Les explosions, très réussies, sont dignes des plus beaux feux d'artifice.



Depuis les années 60, le monde entier s'est passionné pour l'affaire Roswell. Fausses rumeurs, faux témoignages, faux documentaires... Aujourd'hui encore, le doute subsiste et les extraterrestres font partie de notre quotidien. Que les plus réticents ou les plus angoissés se rassurent. Pour l'instant, ils ne sont ni bons ni mauvais puisque personne ne les a vus ou très peu. Mais alors sont-ils venus, sont-ils déjà parmi nous ? Personnellement, j'y crois dur comme fer, mais je ne tiens pas à convertir qui que ce soit. L'univers composé de matière noire, de nébuleuses, de trous noirs, les milliards de milliards d'étoiles et les millions de milliards de planètes... et nous serions seuls. Allons, un peu de sérieux. Nous ne sommes plus à l'époque de Galilée, période durant laquelle on pensait que l'homme était au centre de l'univers. Et puis il suffit de recouper tous les témoignages pour s'apercevoir que tout concorde : ils sont petits, gris, avec des yeux noirs gros comme le poing et non verts. Et Terracon est là pour le prouver.



Suivant votre crédit, une duplication de bonus pourra être effectuée pour la mission suivante.

Les téléporteurs sont aussi efficaces que ceux de Star Trek.

UNE BONNE DOSE D'ÉNERGIE

Première explication, avant de se lancer dans le jeu lui-même, Terracon est le nom d'une entité agissant pour le compte du gouvernement afin de terraformer des planètes (adapter les lieux aux besoins des futurs occupants). Au fil du temps et par le biais de ces utilisations répétées d'énergie, la « chose » est devenue très puissante. Trop, au goût des dirigeants. Tout contrôle est devenu impossible. Une seule alternative : stopper ses entreprises désastreuses et la détruire. C'est notre petit ami Xed qui a la lourde responsabilité de s'en occuper. Différentes armes sont à sa disposition pour éliminer les installations Terracon qui prolifèrent un peu partout sur les planètes. La plus importante est la Génergie. Cette dernière disséminée dans toutes les régions permet à Xed de matérialiser et de dématérialiser des objets. Sans elle, toute tentative sera vaine. Il existe plusieurs sortes de Génergie : rouge, bleue et jaune qui ont le même effet, mais correspondent aux objets de leur couleur. Il faut donc trouver un maximum de puissance pour faire apparaître les éléments du décor (ponts, passerelles...). En faisant feu sur ces matières en wireframe (fil de fer), la matérialisation se réalise et Xed peut emprunter le passage afin de poursuivre sa mission. La plupart des éléments (réservoirs, générateurs...) peuvent être détruits libérant des bonus, des armes ou de l'énergie. Mais toutes ces installations sont protégées par des gardes ennemis fixes, mobiles ou flottants. Ce sont des monstres mécaniques à l'apparence étrange. Certains ressemblent à des caméras volantes, d'autres à des crabes, d'autres encore à ces chaudières sur échasses que l'on rencontrait dans La Guerre des Mondes. Lorsque Xed

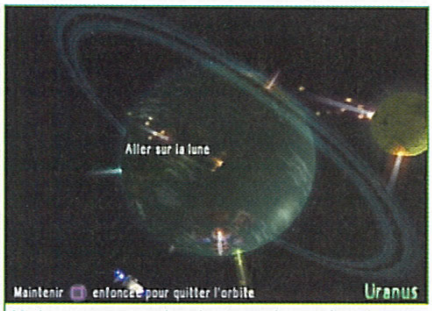
FICHE TECHNIQUE

GENRE	PLATE-FORME 3D
EDITEUR	SONY CEE
DEVELOPPEUR	PICTURES HOUSE SOFTWARE (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	1
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON TERMINE L'ENTRAINEMENT.

shoote ces engins et les détruit, son énergie est récupérée automatiquement. L'énergie diminue seulement lorsqu'il est touché ou pendant les phases de matérialisation. Il est donc nécessaire de trouver suffisamment de Génergie vitale pour progresser.

UNE ALCHIMIE RÉUSSIE

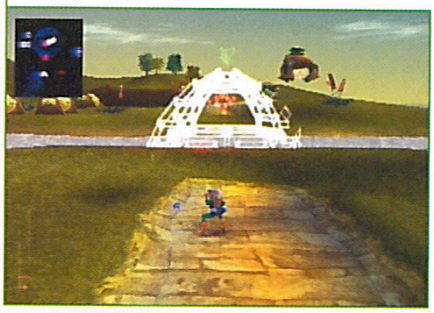
Xed possède également des armes comme un lance-micro-missiles guidés, un balayeur radar lui permettant de repérer les sources de Génergie et les ennemis, un convertisseur turbo pour les tirs, un super chargeur, un émetteur d'holoflage, un projecteur auxiliaire de Génergie et un récupérateur de vie. Ces bonus cachés sur l'ensemble des territoires hostiles pourront être dupliqués en fin de tableau en s'arrimant au satellite. Une fois ces secrets percés, notre héros sera plus fort pour la suite de ses aventures. Chaque mission confiée au petit gris doit impérativement se solder par la découverte d'un ou plusieurs CCA (code activateur de défense planétaire). Dès que tous les CCA sont découverts, ils déclenchent un tir de missiles interplanétaires détruisant le Terracon de la planète visitée. Une quarantaine de missions composées de paysages variés (glaciers, forêts, terres inconnues, îles sur lesquelles on accède en bateau...) sont à remplir sur Vénus, Uranus, Neptune, des Lunes... Pour en finir avec l'ennemi, de la patience et une trentaine d'heures seront nécessaires. Ce jeu est une petite surprise que l'on n'attendait pas et qui possède de nombreuses qualités : un excellent moteur 3D fluide, une distance d'affichage permettant, comme le dit si bien Xed, de voir à des kilomètres et une absence de bugs. On peut également ajouter les effets de motion blur (flou) en vue subjective, les changements de conditions climatiques pendant la partie, les explosions très bien rendues dignes d'un feu d'artifice et enfin une musique envoûtante qui immerge le joueur dans l'univers de l'étrange. Ces éléments de qualité sont malheureusement entachés par deux problèmes, dont un de taille. Le premier concerne la caméra qu'il faut « dompter ». Et le second touche l'intérêt du jeu lui-même. Comprenez que toutes les missions sont identiques : on tire, on matérialise, on tire, on dématérialise, on tire... Il faut attendre une dizaine d'heures avant d'avoir droit à une mission de deux minutes en temps limité, puis c'est reparti : on tire... Bonjour tristesse, au bout de vingt heures ! Avec un peu plus de diversité dans ces missions, Terracon aurait été un excellent jeu. Dommage pour ce titre inattendu et bourré de qualités.



Xed peut retourner dans le niveau de son choix à tout moment.

Les rives de certaines îles recèlent également des secrets à découvrir.

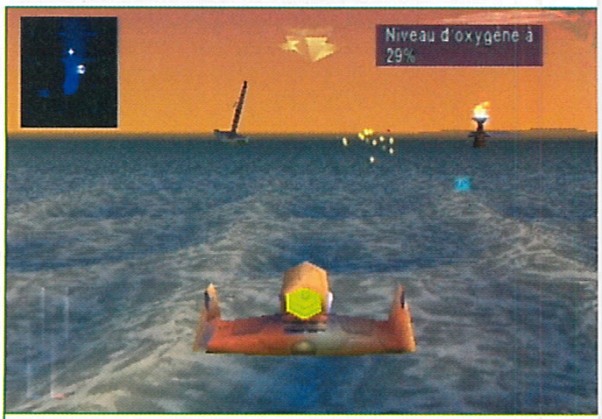
Sans une réserve suffisante de Génergie, le pont est impraticable.



La plupart des installations Terracon peuvent être détruites.

LE MYSTERE ROSWELL

■ *C'est dans la nuit du 2 au 3 juillet 1947 qu'un disque brillant est observé dans le ciel, au-dessus de la ville de Roswell (Nouveau Mexique). Le passage de cet OVNI a été attesté par de nombreux témoignages. C'est la famille Mac Brazel qui découvrit les débris de l'engin dans les environs de leur ranch. Cinq jours plus tard, l'armée se charge de l'affaire et la mission est frappée du sceau du secret. La base de Roswell était la toute première base aérienne équipée de bombes atomiques où des engins secrets (défendant ou contrôlant l'espace aérien) devaient être utilisés. Il aurait été plus logique d'invoquer le crash de l'un d'eux plutôt que de faire planer le secret puis de parler de ballon-sonde. La vérité est ailleurs !* ■



Cette petite embarcation permet de passer d'îlot en îlot à la recherche de nouveaux secrets.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour tous ceux qui cherchent un peu d'innovation dans un jeu de plate-forme.

TERRACON - 199 F Memory card Dual Shock

DESIGN	MUSIQUE ET SON	DURÉE DE VIE
6 Environnements assez variés et effets « pyrotechniques » réussis.	6 Une ambiance musicale propice à l'apparition des extraterrestres.	7 Plusieurs dizaines d'heures sont nécessaires pour terminer le jeu.
ORIGINALITÉ	**JOUABILITÉ**	**TECHNIQUE**
4 On shoote, on shoote et on reshoote. Ah oui, on cherche aussi de quoi shooter !	6 Une prise en mains immédiate. Les angles de caméra sont capricieux.	7 Pas de bugs, un bon moteur 3D et une très bonne distance d'affichage.

LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE LA GUERRE DES MONDES.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

6 **Terracon est un bon petit jeu que l'on n'attendait pas, mais son plus gros point faible est l'absence de variantes. Toutes les missions, à 2 ou 3 exceptions, sont identiques et on finit par se lasser. Une longue durée de vie tout de même.**

Par Xavier Brun

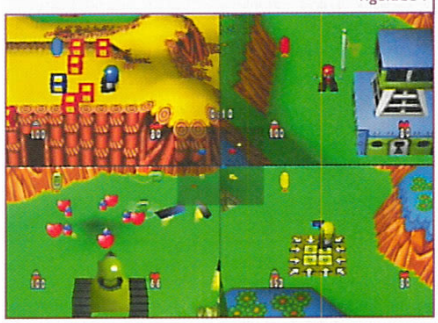
EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE

TEAM BUDDIES

Tous les petits friands de jeux tactiques dans lesquels ruse et fourberie sont à l'honneur vont être servis par ces « Kinder Surprise » surarmés. Psygnosis vient de pondre Team Buddies pour tous ceux qui aiment se fendre la gueule... à coups de hache !

Au lance-flammes, la bataille fait rage et, en plus, c'est efficace.

A quatre en écran splitté, les attaques sont plus difficiles à réaliser, mais quelle rigolade !



2 solutions possibles : soit jeter les bombes, soit écarter le Général des explosifs.

Si l'on devait comparer le monde des Buddies à un pays européen, ce serait sans doute la Suisse qui s'en rapprocherait le plus. Des gens calmes, des paysages verdoyants, un pays neutre qui ne s'immisce jamais dans un conflit. Cette population semble vivre en harmonie avec la nature, et dans le respect de son prochain. Même les animaux cohabitent avec les hommes sans la moindre appréhension. Mais bien sûr, ce n'est pas pour rien si c'est la marmotte qui referme la tablette de chocolat ! Au pays des Buddies, amour, paix et musique sont les trois facteurs d'équilibre de cette communauté qui va être chamboulée par ses voisins les Baddies. Ces derniers s'ennuient à mourir devant leur show télévisé n°1. Une idée leur est venue : semer la zizanie (pour ne pas dire le bordel) en envoyant des caisses sur le territoire des Buddies. Jusque-là rien de terrible, mais ces caisses renferment un secret et ces charmants petits êtres à la tête d'œuf vont rapidement le découvrir et s'en servir à des fins très peu pacifiques...

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	STRATÉGIE GUERRIERE ARCADE
EDITEUR	PSYGNOSIS
DEVELOPPEUR	CAMDEN STUDIO (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON CRÉE DES ARMES PLUS PUISSANTES.

LE NERF DE LA GUERRE

Avant de débuter la première des 32 missions, un petit tour du côté de l'entraînement s'impose. Il va falloir apprendre à se servir des commandes et comprendre comment devenir un bon soldat et la tête pensante d'une équipe (4 Buddies maximum à la fois). Le but de chaque mission est de détruire l'équipe adverse, de remplir les objectifs principaux et, si possible, les objectifs secondaires. Chaque section possède une aire sur laquelle l'assemblage de caisses va se faire pour créer des armes ou des combattants. Dès le choix établi, un bon coup de pied dans ce montage et hop, la magie s'opère : un Uzi (pistolet mitrailleur 9 mm), un bazooka, une mitraillette, des grenades, un fusil de chasse, un lance-flammes ou encore un tank. Il existe deux couleurs de caisses : rouge et bleu. Les rouges sont celles de base tandis que les bleues servent à produire une arme ou un Buddie plus puissant (un buddie commando, par exemple). Si ces caisses ne sont pas posées sur l'aire de fabrication, il est possible de les détruire pour libérer des bonus de vie ou des

munitions. Les soldats abattus ou les installations renferment également des bonus comme des armes ou des boucliers de défense temporaire. Le Training enseigne donc la façon d'empiler correctement et de se servir de ces caisses en fonction de ses besoins. Pour une meilleure productivité, il est nécessaire d'avoir une âme de chef et de donner des ordres à ses hommes afin qu'ils créent, eux aussi, du matériel de guerre ou d'autres Buddies. La rapidité d'exécution et la coordination (ordres/hommes) sont les atouts majeurs du jeu, car les bases ennemies font de même dans leur camp et viendront rapidement, le couteau entre les dents, pour casser du Budddie (d'une autre couleur). Le meilleur moyen d'affaiblir l'adversaire est de réduire en miette son usine de fabrication. Dès lors, il ne lui est plus possible de créer et il ne reste qu'à supprimer les soldats pour remporter la partie, tout en ayant, bien entendu, atteint l'objectif fixé par le briefing en début de mission.

LA GUERRE DES NERFS

Les 32 missions réparties dans 8 environnements différents (plaines malsaines, mines, jungles…) sont à l'image de Team Buddies : totalement déjantées. Nettoyer un parc avant son inauguration (attention, c'est plein de crottes), rendre le tracteur au fermier (gare aux taureaux qui chargent), protéger sa base des attaques de chiens (équipés de bombes à retardement)… Mais les missions ne s'enchaînent pas facilement et deviennent de plus en plus complexes. Pour progresser dans ce mode Story, la maîtrise d'une autre commande est essentielle : la protection

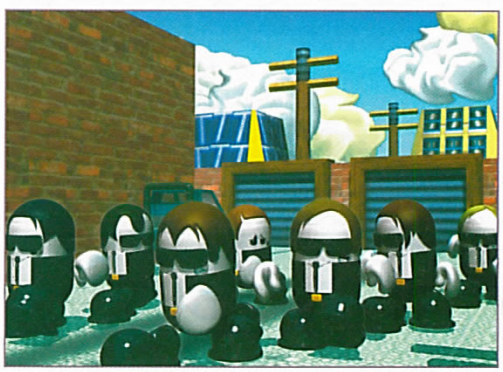
Lorsqu'un homme ou un élément du décor explose, de nombreux bonus sont à ramasser.

Descendre l'avion de Tanguy et Laverdure demande beaucoup de patience.

ou l'attaque de zones. Chaque membre de votre équipe doit être apte à défendre les intérêts du groupe au péril de sa vie ou à aller prendre d'assaut un secteur ennemi indiqué. Au fil des missions, de nouveaux coéquipiers feront leur apparition : des super-Buddies, des cyborgs, des infirmiers, des furtifs et même des ninjas. Team Buddies est un jeu de stratégie délirant mais pas exempt de tous défauts. L'ensemble manque singulièrement de diversité avec des environnements 3D semblables, des missions un peu trop répétitives et surtout une certaine confusion qui règne lors des combats. De plus, les ennemis sont excessivement rapides et un bon nombre de « Essaye encore » apparaîtront avant des temps de chargement assez longs. Il sera donc nécessaire de s'armer de patience pour arriver au terme de la partie. Il n'empêche que l'on s'amuse beaucoup avec son équipe de Buddies dans cette guerre pour de faux, que les musiques (techno, cirque…) sont très bien adaptées à chaque mission et que l'on ne se lasse pas des commentaires exceptionnels : « P…, c'est quoi ce b…, il me faut des flingues, vite ; t'es bigleux ou quoi (quand on tire sur un allié)… » Rien que pour les voix, il faut jouer au moins une fois à Team Buddies, seul ou à quatre (en écran splitté). L'intérêt de ce genre de jeu de stratégie (comme les Worms) est super-fun à plusieurs, même si la visualisation du terrain est assez réduite. Ah, c'est quand même bon de rire !

La protection de la base est indispensable face à ces chiens-bombes à retardement.

Les voleurs protègent leur larcin avec détermination.



L'ORIGINE DES KINDER

■ *C'est au début des années 70, que Ferrero décida de commercialiser les œufs de Pâques au quotidien. Michele Ferrero eut l'idée de produire ces œufs avec une surprise à l'intérieur, vieille coutume inspirée du village de la Botte. Le marché français sera touché en 1975 avec plus de 150 figurines. Aujourd'hui, Ferrero a mis sur le marché plus de 5 000 objets depuis son origine et n'a jamais proposé deux années de suite la même surprise. Des personnages comme Zorro ou Laurel et Hardy sont entrés dans ce monde d'enfants et c'est Giodi qui va en devenir la mascotte. Si vous la possédez, sachez qu'auprès des collectionneurs, son prix (figurine + bande de montage) atteint les 2 000 francs. De quoi se payer une belle crise de foie !* ■

TEAM BUDDIES - 299 F

Memory card · Vibration Function Compatible · Multi Joueurs · Analog Control Compatible

DESIGN — **4** Les environnements sont tous semblables. Des couleurs « jouets ».

MUSIQUE ET SON — **7** Les commentaires sont p… de marrant. A écouter absolument.

DURÉE DE VIE — **6** De longues heures de rigolade, seul ou à plusieurs.

ORIGINALITÉ — **5** Ce genre de petits jeux de stratégie commence à se multiplier.

JOUABILITÉ — **5** L'action est un peu trop rapide et parfois confuse.

TECHNIQUE — **7** Un univers 3D de qualité. Idem pour le moteur.

LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE HOGS OF WAR, MOINS FUN QUE WORMS.

POUR QUEL PUBLIC ?
Ceux qui se sont éclatés avec Bomberman ou les Worms et ceux qui ont de la patience.

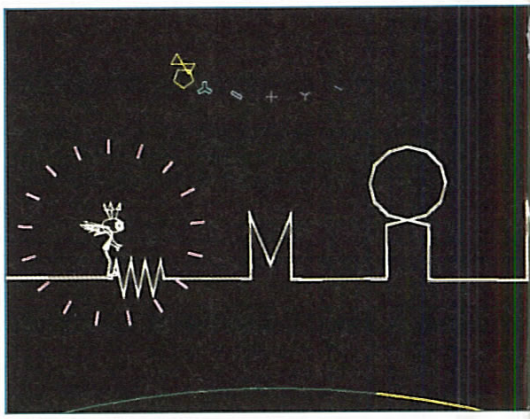
6 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Sans tournicoter pendant des heures autour du pot, un constat s'impose : on s'amuse beaucoup avec son équipe de Buddies. Mais les missions sont un peu trop répétitives et confuses. A voir faute de mieux.

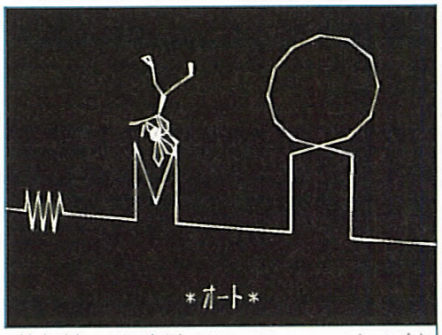
Par Kendy Ty

Masaya Matsuura en remet une couche, après Parappa et Um Jammer Lammy, avec son nouveau titre intitulé Vib Ribbon. Là encore, le créateur déjanté nous fait partager son univers enfantin et son goût prononcé pour les créatures hors du commun.

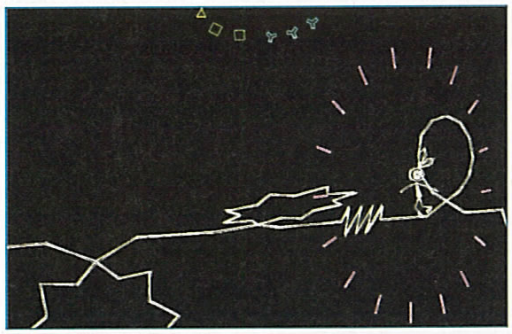
VIB RIBBON

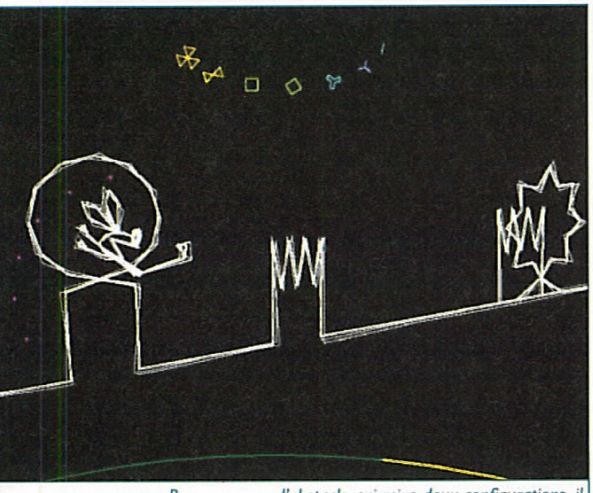
EDITEUR : SONY SCE
DÉJÀ DISPONIBLE





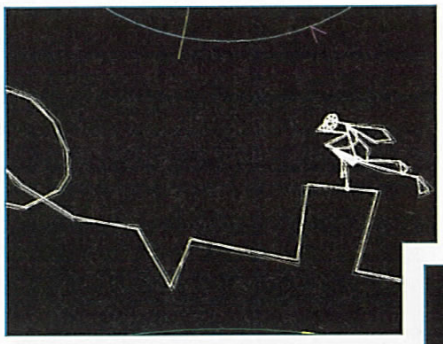
Malgré leurs simplicités apparentes, une certaine poésie se dégage des graphismes. Ok, je me la joue.

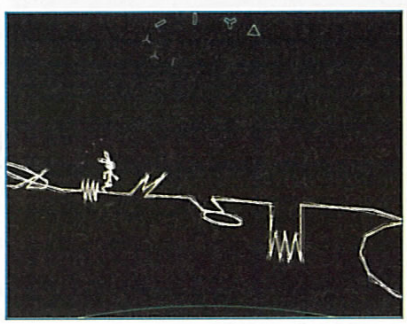




Pour ce genre d'obstacle qui mixe deux configurations, il faut presser sur deux touches simultanément.

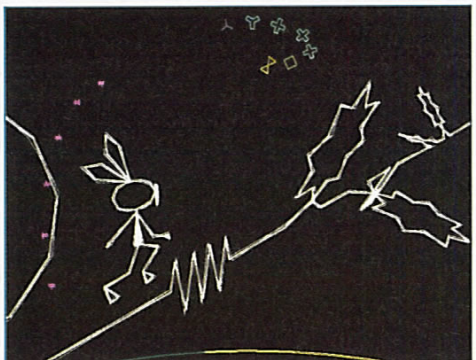
Salut, moi, c'est Vibri. Je suis un lapin et surtout le plus moche de mon espèce. Mon passe-temps favori est de courir et d'éviter des obstacles en écoutant de la musique. Selon le rythme des morceaux, des formes de diverses natures naissent du sol. Bien entendu, je dois trouver la manière de ne pas me prendre une gamelle durant mon parcours, en utilisant mes quatre facultés principales. La première me permet de passer au-dessus des fossés, la seconde me fait glisser dans des boucles, la troisième me fait bondir sur des cubes et enfin la dernière m'offre la possibilité d'exécuter de somptueuses roues. Ça, c'était pour les obstacles de base. Là où tout se complique, c'est lorsque je dois mixer plusieurs de mes facultés pour esquiver des formes aux contours vraiment complexes. Sinon, à mes heures perdues, j'aime le tricot, le morphing, les carottes en fils de fer, le jogging, les cascades… Voilà, c'était ma vie de lapin le plus moche du monde. Bon, je vous laisse parce que ça me crève de courir et de parler en même temps…





LES MUTATIONS DU RONGEUR

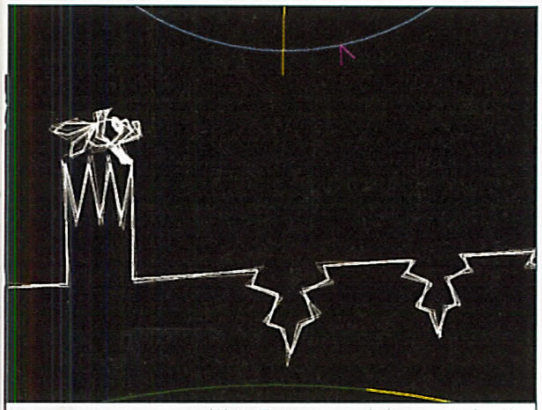
Salut, moi, c'est Kendy. Je suis celui qui va rendre la vie impossible à Vibri, qui, je confirme, a vraiment une sale tronche. Pour cela, j'ai donc pris dans ma musette des petits CD de musiques bien bruyantes. Un groupe de New York Hardcore dont je vous tairai le nom pour ne pas faire de publicité clandestine ainsi qu'une autre formation métalleuse de Long Island. A ce sujet, pour passer un encart publicitaire dans notre magazine, demandez Antoine Tomas, c'est notre super-gars de la pub. Pour en revenir à nos



Les angles de vue changent parfois histoire de vous filer du fil à retordre (et là je suis lourd) !

FICHE TECHNIQUE

GENRE	LAPIN QUI COURT
EDITEUR	SONY SCE
DEVELOPPEUR	NANAON-SHA (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	INFINIS
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON SE PRENDS DE BELLES GAMELLES !

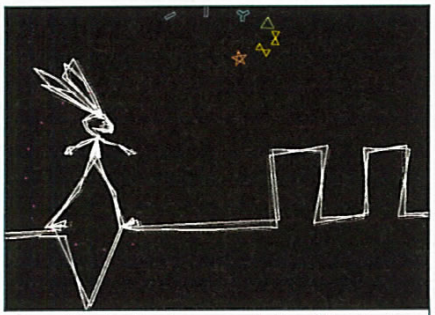


Vibri effectue une roulade sur cette barrière en forme de pic.

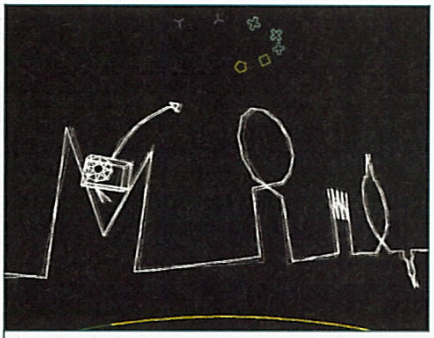
moutons, j'insère donc la galette et sélectionne une plage particulièrement éprouvante. Le pauvre lapin ne sait plus où donner de la tête et se mange une quantité d'obstacles hallucinante ! Pour montrer sa déchéance, le rongeur mute en plusieurs espèces animales. Il se métamorphose d'abord en grenouille, puis termine en infâme vermisseau jusqu'au fatal Game Over. Evidemment, le but du jeu ne consiste pas à tuer Vibri mais à déjouer les différents obstacles qui se dressent devant lui. D'ailleurs, la prise en mains, même si elle s'avère aisée avec seulement quatre commandes (Bas, Croix, R1, L1), demande tout de même un sens du timing très aigu. Il faut commencer un mouvement lorsque l'obstacle arrive aux pieds de Vibri et non avant ou après, sous peine de se vautrer. De plus, contrairement à Parappa, aucune indication de commandes n'apparaît visiblement à l'écran. Vous devrez en effet, en plus d'être habile de vos doigts, faire appel à votre sens de la mnémotechnique. Quelle galère !

ORIGINAL MAIS PROFONDÉMENT LOW-TECH

La réalisation de Vib Ribbon peut faire penser à Alinéa (un antique dessin animé des années soixante-dix avec un gars qui grogne)



Agrandir les jambes du rongeur s'avère obligatoire pour passer les cavités avec succès.



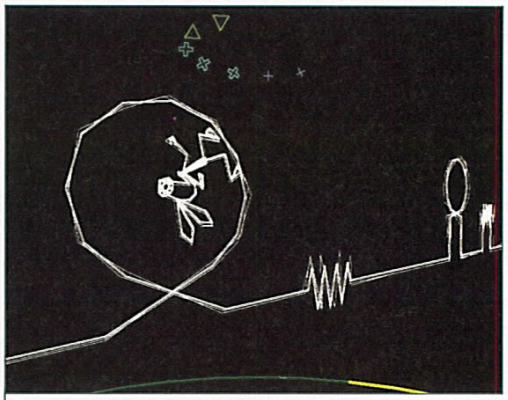
Le ver est la dernière transformation de Vibri avant le fatal Game Over.

Pour avoir mangé un maximum d'obstacles, le lapin se mute en grenouille.

ou encore aux graphismes de la défunte console Vectrex. D'ailleurs, personne ne regrette cette dernière. Mais, comme dirait si bien Jean Rostand dans ses Pensées d'un Biologiste, la beauté en art n'est souvent que de la laideur matée. Pour ceux qui se limiteraient à une certaine recherche de la satisfaction esthétique, sachez qu'une autre citation d'Elmer Diktonius résume assez efficacement l'attrait que pourra vous susciter Vib Ribbon : une œuvre d'art n'a besoin ni de beauté ni de laideur, elle a besoin de vie. Car derrière ses graphismes minables en fils de fer, on goûte pourtant à un soft au concept fort novateur et audacieux dans sa forme. De plus, les obstacles peuvent varier à l'infini selon le disque musical que vous placez dans la console, ce qui transforme potentiellement toute votre lasertèque en CD de jeu. Vous allez sûrement râler au sujet du prix du soft mais je vais de ce pas rapidement vous couper dans votre élan d'épargneur chevronné. Effectivement, Vib Ribbon ne vous coûtera que la modique somme de 99 francs, soit un menu familial au McDo ou un masque de terroriste dans les boutiques de surplus de l'armée. En bref, répétitif mais doté de propriétés attachantes, Vib Ribbon comblera les jeunes joueuses (sans faire de ségrégation) ainsi que les excentriques du paddle.

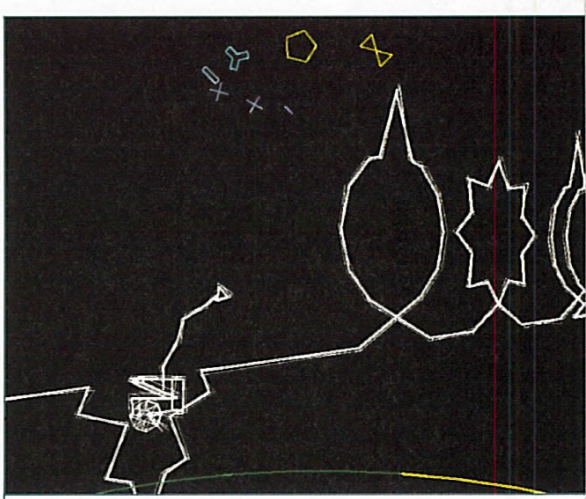
JOUE AVEC TES CD !

■ *Outre les musiques de Schtroumpf que contienne le CD de Vib-Ribbon (6 titres sympa), vous pouvez utiliser vos propres CD musicaux en guise de générateur de niveaux. La cadence de la musique détermine la vitesse d'arrivée des obstacles alors que l'intensité sonore des instruments affecte en temps réel le tracé des formes. En substance, plus la musique est sauvage et plus relevé s'avère être le challenge. Sur de la Jungle, ça doit être vraiment chaudard !* ■



Pour ne pas prendre cette boucle, Vibri effectue une glissade.

DÉSORMAIS, VOUS POURREZ VOUS AMUSER AVEC TOUTE VOTRE LASERTEQUE MUSICALE !



Vibri se plante lamentablement dans un fossé.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui ont adoré Parappa et les filles férues de productions mignonnes.

VIB RIBBON - 99 F (Dual Shock, Memory card)

DESIGN — **7** Le personnage est attachant même si sa représentation s'avère anecdotique.

MUSIQUE ET SON — **10** Pour les musiques, c'est vous le DJ !

DURÉE DE VIE — **5** Un titre original au concept trop répétitif.

ORIGINALITÉ — **9** C'est pas tous les jours qu'un jeu vous propose d'incarner un lapin en fils de fer.

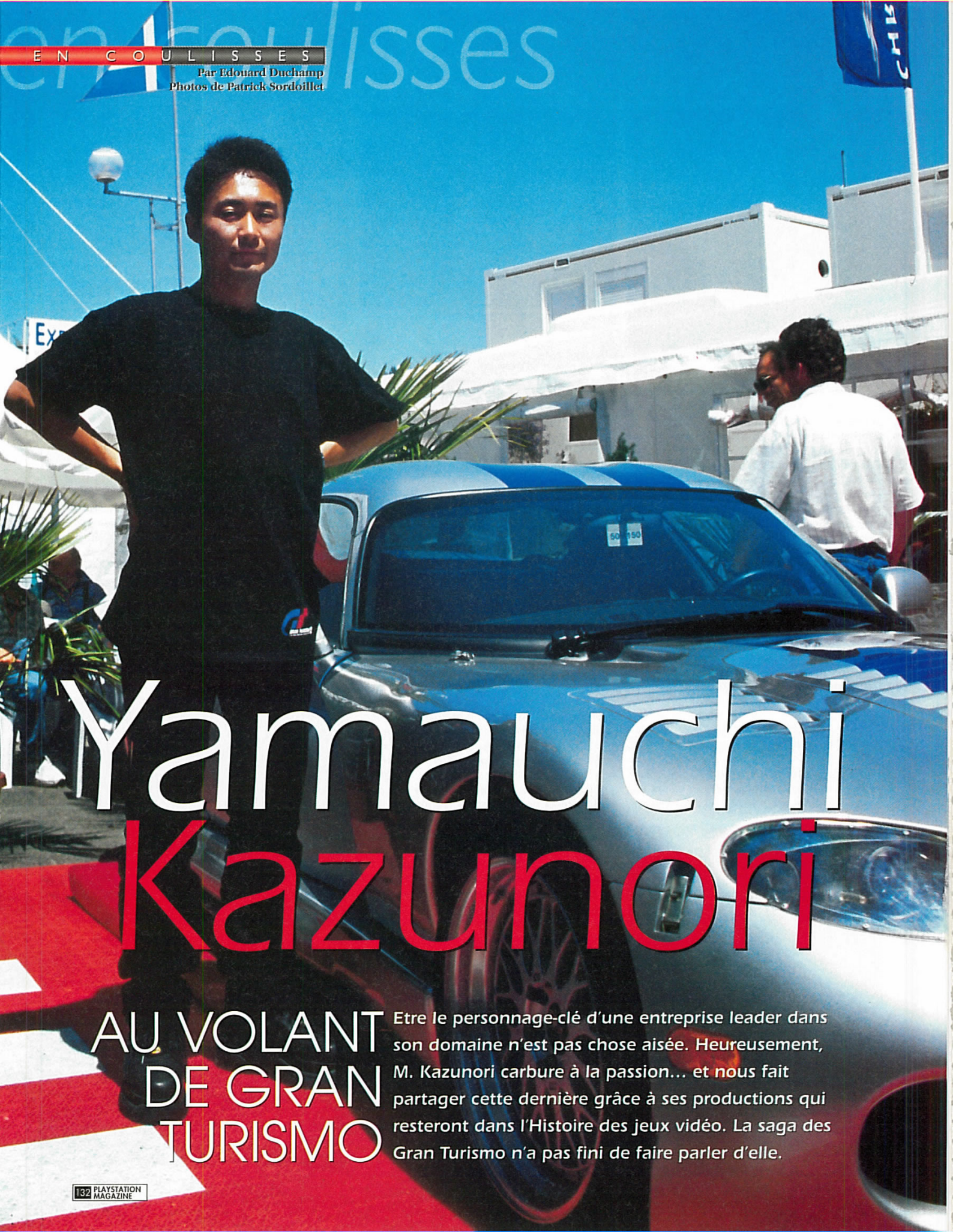
JOUABILITÉ — **8** Assez corsé, sa difficulté réside dans les réflexes et la mnémotechnique.

TECHNIQUE — **1** Anti-alliasing, Bilinear Filtering... des spécificités techniques ici ignorées.

LE COMPARATIF : MOINS BIEN QU'UM JAMMER LAMMY ET PARAPPA.

? NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Quelle géniale idée que de pouvoir se servir de ses CD de zik pour générer des niveaux variés ! Malgré son aspect répétitif et sa production de bas étage, Vib Ribbon possède un charme fou qui fait de lui un soft génial. Et puis Vibri est vraiment craquant.

Par Edouard Duchamp
Photos de Patrick Sordoillet



Yamauchi Kazunori

AU VOLANT DE GRAN TURISMO

Etre le personnage-clé d'une entreprise leader dans son domaine n'est pas chose aisée. Heureusement, M. Kazunori carbure à la passion... et nous fait partager cette dernière grâce à ses productions qui resteront dans l'Histoire des jeux vidéo. La saga des Gran Turismo n'a pas fini de faire parler d'elle.

Yamauchi Kazunori, un nom très connu dans la branche software de Sony Computer Entertainment, composée de 4 départements. Le premier, Sugar and Rockets, nous a offert des titres comme Wild Arms, Legaia ou Jumping Flash. Le second, Arc Entertainment, est responsable de la populaire série Arc the Lad qui n'est jamais arrivée chez nous. Le troisième, SCEJ, s'occupe des adaptations en japonais des jeux étrangers comme Crash Bandicoot, et a produit la série des Parappa. Quant au petit dernier, celui de M. Kazunori, c'est étrangement le plus détaché de la maison mère, mais aussi le plus respecté : Polyphony Digital. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'il est le département responsable de Gran Turismo (et de sa suite), un hit planétaire, dont les ventes dans chaque partie du globe (Asie, Europe, Etats-Unis) se chiffrent en millions. Chouchou de Sony, donc, M. Yamauchi pourrait se la couler douce après un premier jeu parfait. Malheureusement, non, Yamauchi Kazunori est un féru, un passionné, un mordu, un « otaku » même de voitures. Pour lui, son jeu n'est pas parfait, il faut donc absolument en sortir une suite, un addendum, qui permettrait d'effacer l'imparfait Gran Turismo. C'est pourquoi il s'est entouré d'une équipe solide, a pris la tête de Polyphony Digital, et ainsi a offert à Sony le meilleur département de planning Software.

UN PIONNIER PLAYSTATION

Au début de la PlayStation, il est parmi les premiers à monter dans le navire Sony. Le jeune Kazunori sort de la très prestigieuse Nihon University et part alors un an en Chine pour suivre des cours de modélisation graphique. Son rêve était alors de modéliser des voitures en 3D pour les publicités télévisées, puisqu'on ne parlait pas encore d'une machine de jeux capable de gérer la 3D. De retour au Japon, il réalise quelques jeux mineurs sur Super Nintendo, comme le « fameux » Skyblazer, pour les connaisseurs. Apprenant que Sony Music recrute afin de lancer une « nouvelle gamme de jeux », il décide de s'y rendre, pensant qu'il devrait être amusant de créer des jeux chez « Sony », connu uniquement à l'époque comme étant un fabricant de télévisions. Une fois installé, il entend dire qu'à l'étage au-dessus, on s'apprête à lancer une console maison. Il se trouve donc invité à réaliser des jeux pour cette machine et voilà l'aventure PlayStation lancée. Dès les débuts, il souhaitait concevoir un jeu de voitures ultra-réaliste, persuadé que les capacités 3D de la PlayStation le permettraient. Malheureusement, même si Sony donne son accord, le développement ne peut pas excéder un an, car des jeux doivent être très rapidement proposés pour la machine, dont on ne savait pas encore si elle serait rentable. Kazunori veut un jeu parfait, qui nécessite donc beaucoup de temps et d'argent. Pour faire patienter Sony, il prépare, à la surprise générale, un jeu qui, au Japon, sera en vente 15 jours après la sortie de la console : Motor Toon GP. Ce que l'on ne sait pas, c'est que créer ce titre ne lui a pris qu'un temps ridicule, car il ne s'agit, en fait, que de ses premières recherches pour GT, dont il a complètement changé le ton des graphismes (seul Motor Toon GP 2 sortira en Europe). Le jeu se vend correctement, suffisamment en tout cas pour qu'on le laisse en paix encore un an.

« Si je n'avais pas fait Gran Turismo, j'aurais aimé être en charge d'un projet comme Resident Evil. »

GT 2000

GT 2000

GT 2000

GT 2000

GT avance à pas de géant, mais n'est pas encore prêt pour une commercialisation. Il faut qu'il soit parfait. Les modèles physiques et le moteur 3D de GT seront pris à ce stade de développement et habillés de graphismes comiques afin de proposer un Motor Toon GP 2. Très réussi techniquement, ce deuxième volet impressionnera les professionnels, qui salueront la grande fluidité de l'animation. S'ils savaient ce qui se prépare… Désormais, Kazunori passe tout son temps, jusqu'à son temps libre, à l'élaboration de GT, le plus important projet que Sony Computer ait jamais porté en son sein, peut-être. Son passe-temps ? Comme il le dit lui-même : « améliorer Gran Turismo ». Trois mois plus tard, il fait une démonstration de son jeu aux responsables du marketing qui, bluffés, sont obligés d'admettre qu'il faut absolument mettre ce produit en avant. On entendra donc beaucoup parler de Gran Turismo, d'abord au Japon, ensuite en Europe, comme le jeu qui deviendra LA simulation automobile. Difficile alors de refuser à Kazunori tout ce qu'il veut pour la parfaite réalisation de son soft. Il souhaite que plus de deux cents constructeurs apparaissent dans son jeu ? Sans problèmes, Sony accepte. Il souhaite que lui et son équipe puissent monter dans de vraies voitures et avoir accès plus ou moins constamment à ces « vrais » modèles. Sony répond toujours oui, se lançant dans cette super-production en priant pour que cela marche. Car comment un homme passionné comme celui-ci pourrait-il manquer un jeu de voitures, lui qui vient parfois travailler avec sa Lancia modèle Racing, dans une combinaison de course rouge ? Gran Turismo sort presque simultanément dans tous les pays du monde, et le verdict tombe sans appel : dans plus de la moitié des espaces de commercialisation du produit, il devient le meilleur jeu en termes de ventes jamais mis sur le marché par Sony lui-même. Le jeu est un véritable événement, peut-être le plus gros succès mondial (c'est-à-dire sur tous les continents) d'un titre PlayStation. On félicite donc Kazunori, on veut le voir, lui serrer la main, le féliciter pour ce jeu parfait. Parfait ? Comment ? Mais pas du tout. Selon l'intéressé, le jeu est bourré de défauts, il manque encore de nombreux éléments qu'il aurait voulu intégrer, mais qui, malheureusement, faute de temps, n'ont pu… etc. etc. A peine félicité pour avoir produit GT, Kazunori fonce la tête baissée dans GT2. En effet, il est évident pour lui que le jeu ne peut rester ainsi, sans une suite qui viendrait corriger les erreurs du premier. Il agrandit donc son équipe, la « famille GT » qui se voue avec beaucoup de fidélité à ce culte de la voiture en 3D. Depuis, cette usine à rêve a produit le fantastique GT2 et s'apprête à sortir, pour la fin de l'année, l'extraordinaire GT 2000, un jeu sur PlayStation 2 qui devrait repousser les limites du réalisme en matière de simulation automobile… Cela dit, les informations concernant ce GT2000 restent rares, car Kazunori préfère rester discret afin d'accentuer l'effet de surprise lors de la sortie de son jeu en 2001. Jusque-là, il faudra être patient.

YAMAUCHI KAZUNORI

L'INTERVIEW

PlayStation Magazine : *On vous appelle souvent « le roi de la simulation automobile »…*

Yamauchi Kazunori : *Ce titre est malheureusement erroné, puisqu'il existe énormément de jeux de voitures de qualité. De plus, à chaque fois que l'un de mes produits est en vente, je ne peux m'empêcher de me réveiller, la nuit, en me disant : « Non, c'est vraiment comme ça que l'on aurait dû faire, finalement ».*
Il m'arrive de passer un temps incalculable sur des petits détails, et, au final, je ne suis toujours pas satisfait. Et même si parfois on vient me dire que mon jeu est parfait, je me vois dans l'obligation de sourire poliment en disant que ce n'est pas mon opinion.

Fan de voitures, dans la réalité ?

(rire gêné) Il est vrai que je préfère conduire de vraies voitures… Vous voyez bien que mon jeu n'est pas parfait ! (rires)… Tout le staff de Gran Turismo est fan de voitures, de mécanique, et le plus souvent possible, nous essayons de nous rendre sur des circuits, afin de voir les véhicules filer, ou encore monter nous-mêmes avec des pilotes professionnels. Mon but premier est quand même de donner de véritables sensations de conduite au joueur, donc mimer la réalité que ces pilotes font goûter à mon équipe. Malheureusement, tout ceci coûte cher à Sony car lorsqu'on loue des voitures, il arrive parfois quelques petits accidents (rires…) (ndlr : nous n'en saurons pas plus).

Que pensez-vous du succès planétaire de GT ?

Je dois dire qu'après tout ce travail passé sur la base GT (5 ans de travail pour le premier), savoir que le jeu remporte un tel succès à travers le monde nous satisfait. Mais pas longtemps, car aussitôt, je sens qu'il faut absolument que je corrige certains défauts qui nous font honte, et nous devons absolument faire mieux pour tous ces joueurs… Cela nous met un peu de pression, mais c'est aussi comme cela qu'on avance.

Quelle est votre voiture préférée ?

Sans hésitations, la Lancia Evolution IV ! J'en possède d'ailleurs un modèle de compétition avec lequel je vais de temps en temps faire des tours de circuit. J'apprécie aussi beaucoup la Lotus Elise Sport 190. En fait, j'aime énormément de voitures, toutes les voitures peut-être… Le sport mécanique est pour moi une passion certaine. Cela va aussi vous faire peut-être plaisir, mais j'aime beaucoup le modèle de 309 Peugeot que l'on voit dans le film Taxi.

Vous avez vu Taxi ?

Je peux dire qu'actuellement, cela reste un de mes films préférés, oui. Il faut dire qu'il a eu beaucoup de succès au Japon. Le deuxième volet vient de sortir, mais je n'ai malheureusement pas le temps d'aller le voir, je suis dans la dernière ligne droite pour Gran Turismo 2000. Il paraît que, cette fois-ci, ce sont des voitures japonaises qui circulent ? Ça a l'air intéressant, ce petit combat Peugeot-Nissan…

GT 2000

GT 2000

GT 2000

Le « grand tourisme » semble être votre spécialité. Vous n'avez jamais pensé à d'autres styles de course auto ?

Je vois ce que vous voulez dire… La F1 ne m'a jamais attiré en tant que jeu, malheureusement. Et puis vous êtes déjà très bons dans ce domaine, vous, les Européens (rires). Ce que j'aurais voulu intégrer dans Gran Turismo 1 ou 2 et que j'espère pouvoir mettre dans GT 2000, ce sont des championnats de « 0-4 ». C'est un jeu très répandu chez les voyous japonais, les « bôsôzoku » (ndlr : bandes motorisées qui se déplacent en très grand nombre). Il s'agit en fait de passer du point mort à la quatrième en moins de temps possible, sur quelques centaines de mètres. Un concours de démarrage, quoi. Pour nous, les Japonais, c'est la classe que de réussir une chose pareille, car il y a tout une ambiance autour. Mais je ne sais pas si cela aurait beaucoup de succès en dehors du Japon (rires)…

Et que pensez-vous des autres jeux de voitures ?

Je ne joue malheureusement pas aux autres jeux vidéo. Ce n'est pas une question de fierté, mais je n'ai pas le temps. Je reçois pratiquement tout ce qui sort, mais je n'y joue pas beaucoup. Les très gros titres, bien entendu, je me mets dessus quelques minutes, afin de voir à quoi ils ressemblent mais je ne les finis jamais… Je suis plutôt un créateur qu'un joueur, je pense. En plus, je ne suis pas très bon en tant que joueur (rires).

Vous avez un rêve, en tant que créateur ?

Si je n'avais pas fait Gran Turismo, j'aurais aimé être en charge d'un projet comme Bio Hazard (Resident Evil en VF, NDLR) qui a l'air d'être un jeu particulièrement excitant à mettre en place. Autrement, non, je ne vois pas vraiment… Après Gran Turismo 2000, j'aimerais faire autre chose, comme un jeu de rôle ou d'aventure, par exemple, mais je sais que l'ombre de Gran Turismo 3 me rattrapera. On avait tenté le shoot'em up avec Omega Boost, mais finalement je n'avais pas du tout le temps de m'en occuper et j'ai dû le laisser à d'autres…

Parlez-nous un peu de GT 2000 et de la PlayStation 2.

Jusqu'au mois de janvier nous n'avons pas été tranquilles, puisque nous étions à la fois sur GT2 et sur GT 2000. Heureusement, depuis cette année, nous pouvons être à 200 % sur ce nouveau produit, qui nécessite toute notre attention. La PlayStation 2 et sa puissance de calcul nous obligent à être encore plus précis dans notre travail, puisque nous pouvons avoir un résultat encore plus proche de la réalité. Nous ne pouvons donc plus mentir un seul instant, et devons collecter toutes les données nécessaires. Si jamais une partie du jeu collait trop à la réalité et une autre pas assez, l'équilibre serait rompu, et le jeu deviendrait inintéressant car il perdrait de son naturel et de sa facilité d'accès…

Pour finir, un mot à nos lecteurs français ?

Même s'ils n'étaient pas très bon, merci d'avoir acheté Gran Turismo 1 et 2. J'ai été très surpris lorsque j'ai appris, à la sortie du premier opus en Europe, que c'est en France qu'il s'en était vendu le plus. Je me suis dit, à l'époque : « Ah, voilà bien un pays d'amoureux de voitures… » J'espère que vous continuerez à apprécier mes jeux…

RECYCLEWARE : LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDEO

Ne bradez plus

Recycleware reprend vos jeux Dreamcast, PlayStation

vos anciens jeux

et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

recyclez-les !

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS. Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse.

Iss Pro	49 F	Formula One 99	99 F	Crash Bandicoot 3	129 F	Sheriff fais...	179 F	Final Fantazy 8	219 F	Fear Effect	249 F
Colony Wars	69 F	Tomb Raider 3	99 F	Dinos Crisis	169 F	Rainbow Six	199 F	Galerians	219 F	Gran Turismo 2	249 F
Collin McRae	99 F	Metal Gear	119 F	Monde des Bleus	169 F	Special OPS	199 F	James Bond	219 F	Syphon Filter 2	249 F
Fifa 99	99 F	Resident Evil 2	119 F	Le Mans	179 F	Ace Combat 3	219 F	X-Files	219 F	Resident Evil 3	269 F

LES RECYCLEWARE

PARIS - PLACE DES INNOCENTS

PARIS
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

RÉGION PARISIENNE

ANTONY
27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

BEAU-SEVRAN
C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran
Tél. 01 41 52 12 92

CLAYE-SOUILLY
C. Ccial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Évry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

PARLY 2
C. Ccial Parly 2 - Niveau bas
78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBAULT
C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

ROSNY 2
C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47

TAVERNY
C. Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny - Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

ÉCHIROLLES
C. Ccial Carrefour
38431 Échirolles
Tél. 04 38 49 91 02

LYON
C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

MARSEILLE
9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28

NICE-LA TRINITÉ
C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

THIONVILLE
C. Ccial Continent Geric-Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

*Dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables jusqu'au 30/09/2000. Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

PORTRAIT

Par Karine Nitkiewicz

Barry Sonnenfeld a fait ses premiers pas derrière une caméra avec les frères Coen sur le tournage de Blood Simple, avant de s'investir directement dans la mise en scène d'un film : la Famille Addams, en 1990. Suivront les Valeurs de la Famille Addams, Get Shorty avec John Travolta et dernièrement Wild Wild West qui n'a pas vraiment trouvé son public. Mais Barry, c'est aussi les Men in Black...

Barry Sonnenfeld

Il a donné vie aux Men in Black

Photos Prod.

Souvenez-vous, il y a 3-4 ans, le cinéma américain était en plein engouement extraterrestre et célébrait la défaite des aliens un 4 juillet, ou comment réactualiser le jour de l'Indépendance. L'année suivante les Men in Black débarquent pour vaincre la vermine de l'univers et engranger une affluence record de spectateurs et de billets verts. Le chiffre de 550 millions de dollars de recettes nous est annoncé par Columbia Pictures, soit presque 4 milliards de francs, ça commence à donner le vertige ! Un si précieux bébé valait bien la peine que l'on soigne sa sortie en DVD. En 1997, les hommes en noir vont imposer leur style et offrir à Will Smith le passage rêvé du petit au grand écran. Depuis Big Will a trouvé le bon filon en composant le tube musical accompagnant la sortie de certains de ses films. En tournage en juin dernier à Miami pour Big Trouble, avec notamment Renée Russo, la compagne de Mel Gibson dans l'Arme Fatale 3 et 4, mister Sonnenfeld a tenu à assurer également la promo du DVD de Men in Black, dont la sortie mondiale est prévue pour le 5 septembre 2000, dans un luxueux hôtel au bord de l'océan, avec la climatisation réglée au maximum puisque la température extérieure frise les 35 degrés. Les conditions étaient idéales pour attraper une bronchite carabinée.

PlayStation Magazine : Pourquoi avoir décidé de sortir maintenant en DVD un film qui date de 1997 ?

Barry Sonnenfeld : Le projet de sortie en DVD de Men in Black a été décidé par Steven Spielberg, producteur exécutif du film, qui a voulu retarder la sortie et attendre que le parc des lecteurs DVD soit bien développé. Maintenant, le nombre de possesseurs de lecteurs DVD avoisine les 10 millions à travers le monde. La décision de retarder était donc purement financière.

Et pourquoi le mois de septembre ?

C'est vrai qu'on a plusieurs fois annoncé, puis repoussé la sortie. On a enfin arrêté une date et je suis content pour Steven (Spielberg) parce qu'il a besoin d'argent en ce moment et les ventes du DVD lui seront plus bénéfiques que pour moi ! (rires)

En fait, c'est plutôt Sony qui a choisi le mois de septembre avant la période de Noël et de Thanksgiving réputés pour les nombreuses sorties de films à gros budget qui les accompagnent.

Pourquoi avez-vous décidé de vous investir autant pour cette sortie DVD ?

Je suis un grand fan de DVD. C'est vraiment bien car maintenant presque tout le monde peut avoir un meilleur système de son et une qualité d'image supérieure à la maison. Le support DVD est nettement meilleur que les salles de cinéma, dans lesquelles généralement les exploitants ne rendent pas hommage au film en le diffusant dans des salles avec un son médiocre où le son n'est pas toujours en dolby surround. Ils pratiquent aussi des coupures et des arrangements à leur sauce, enfin c'est souvent le cas aux Etats-Unis. En plus, je pense que les spectateurs accorderont plus d'attention à un film en DVD parce qu'ils sont chez eux.

▲ *Bon, alors, à trois, on tire. Un, deux… deux et demi…*

▲ *Y a pas à dire, Tommy Lee Jones a vraiment la classe, même avec un stylo rouge phosphorescent !*

DES BONUS INÉDITS

MIB se veut être un DVD original et complet avec des bonus jamais vus auparavant. Dans le menu principal, vous pouvez ainsi sélectionner les scènes qui sont décortiquées. On vous explique les effets spéciaux et les différentes techniques utilisées notamment dans la scène du tunnel, lorsque Tommy Lee Jones retourne la voiture et utilise le plafond du tunnel en écoutant Elvis. L'esprit interactif n'est pas oublié et on vous propose ainsi 3 scènes du film à découper et recoller comme bon vous semble. Deux versions du DVD vont être commercialisées, la version collector et l'édition limitée avec en bonus le teaser de MIB 2, une lettre de Barry himself et un booklet comprenant des notes et dessins des personnages et d'autres petits cadeaux.

Des plus avec le DVD ?

Sur MIB, on a réussi à attraper Tommy Lee Jones pour qu'il commente le film avec moi alors qu'il souffrait de la grippe et que Will Smith était retenu sur un tournage. Ainsi, vous aurez l'impression de regarder le film avec Tommy Lee et moi-même, avec nos silhouettes incrustées sur l'écran. Mais vous pouvez aussi nous zapper si vous préférez ! Sur l'édition limitée, vous pourrez « remonter » certaines scènes dans l'ordre que vous voudrez et ainsi vous mettre dans la peau d'un directeur de film. Vous pourrez aussi assister à la décomposition d'une scène ou au processus de « fabrication » d'un personnage.

Combien de temps a duré l'élaboration en DVD de MIB ?

Ça a pris pas mal de temps ! Par exemple, durant le tournage du film, il a fallu 7 mois pour créer sur ordinateur la scène dans laquelle Tommy Lee Jones explose la tête de l'alien à forme humaine qui ne veut pas montrer à Will Smith les armes qu'il vend. J'avais gardé plus de 2 heures de séquences filmées non-utilisées. L'idée de garder les scènes non-utilisées pour le DVD m'est venue pendant le tournage de Get Shorty. La qualité du son est vraiment primordiale pour moi. Je harcelais les personnes en charge de l'élaboration du DVD pour qu'ils soient très attentifs au son, mais aussi à la texture des couleurs. Dans l'ensemble, j'ai l'impression que le résultat est bien meilleur que le film lui-même ! J'ai la certitude que le cinéma tel que nous le connaissons maintenant n'existera plus dans quelque temps.

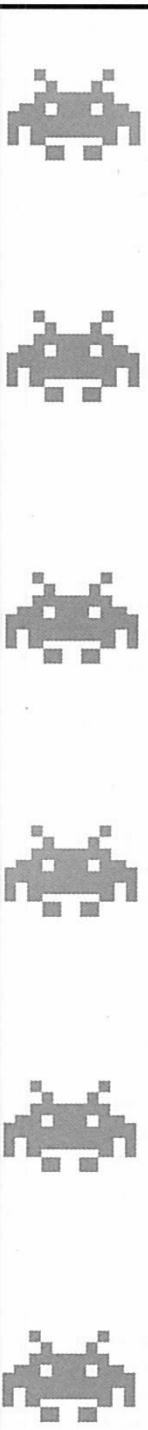
Quelles sont vos prévisions ?

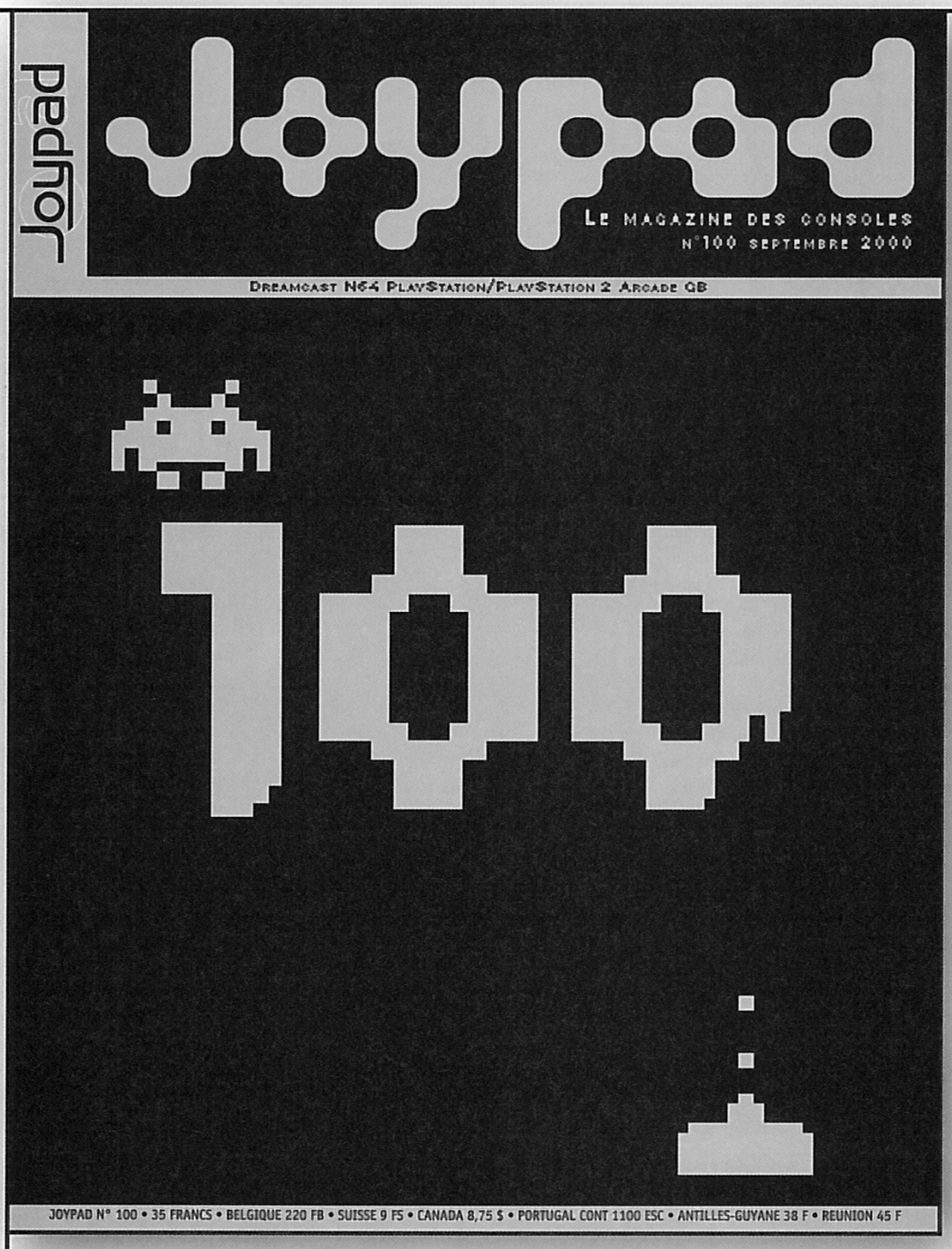
Bon, je me lance ! Dans 10 ans, je suis persuadé que les DVD remplaceront les films que l'on diffuse dans les salles de cinéma. Ainsi, chaque exploitant de salle aura son exemplaire DVD, par exemple Star Wars 7. Quelques semaines plus tard sortira Star Wars 7 : the director's cut, un DVD avec des scènes inédites ! Fabriquer un CD coûte beaucoup moins cher et peut considérablement changer un film ! Je suis convaincu que l'industrie du cinéma va être bouleversée par l'ère du digital.

Où en est le projet Men in Black 2 ?

Le scénario est écrit et les salaires de Tommy Lee Jones et Will Smith ont été définis. Le plus important était bien sûr d'arrêter une somme pour mon salaire, le reste pfff… (sur un ton ironique). Non, sérieusement, le film s'inscrira dans la suite du premier avec un nouvel ennemi monstrueux décidé à détruire les quartiers généraux des Men in Black. Will va retrouver Tommy Lee pour raviver sa mémoire. Linda Fiorentino ne fera pas partie de l'aventure. Le début du tournage n'a pas encore été décidé.

Joypad fête





Ne le man

son n°100 !

quez pas !

Versions Longues

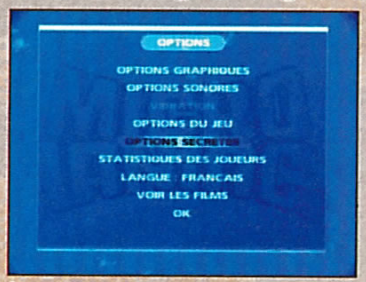
Bon, ben, c'est pas la peine de remuer le couteau dans la plaie, d'enfoncer le clou, d'achever le fauve, etc., je sais que c'est la fin des vacances ! Vive la rentrée ! Parce que ce n'est pas avec les semaines de congés que vous pourrez payer vos impôts ! M'enfin, comme dirait le sieur Martinyuck, c'est la vie, c'est comme ça... Sinon niveau astuces, c'est plutôt la dèche. Vous vous contenterez tout de même de quelques codes bien utiles pour tricher à Muppet Race Mania, Micro Maniacs, Jackie Chan, N Gen Racing et enfin Nighmare Creatures 2. De toute manière, c'est à prendre ou à laisser !

Micro Maniacs

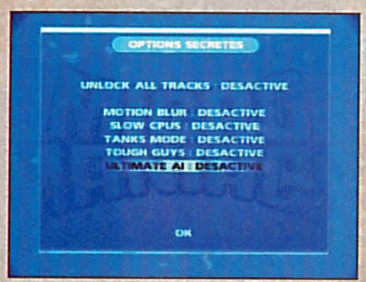
Puissance des bonus au maximum

Choisissez l'indication « Secret » dans le menu des options, puis maintenez enfoncé le bouton Select en effectuant les manipulations suivantes :

□ ✕, R1, ○ ▲ □ ▼ ▲ ▼ ✕ □.



Le menu secret se trouve dans les options.

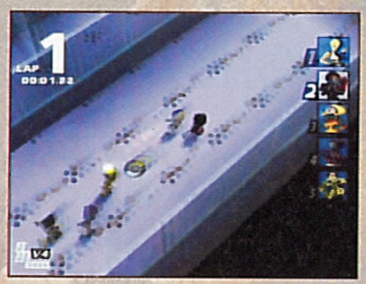


Activez les astuces dans cet écran.

Effet de flou

Choisissez l'indication « Secret » dans le menu des options, puis maintenez enfoncé le bouton Select en effectuant les manipulations suivantes :

○ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ○ ▲ □.



Adversaires plus coriaces

Choisissez l'indication « Secret » dans le menu des options, puis maintenez enfoncé le bouton Select en effectuant les manipulations suivantes :

○ ▲ △ ○ ◀ △ □ □ ✕ ▼.

Les 32 circuits

Choisissez l'indication « Secret » dans le menu des options, puis maintenez enfoncé le bouton Select en effectuant les manipulations suivantes :

△ ○ ○ △ ▼ ▲ ▲ ▼.

Adversaires lents

Choisissez l'indication « Secret » dans le menu des options, puis maintenez enfoncé le bouton Select en effectuant les manipulations suivantes : ▲ ◀ △ ▶ △ ○ △ □ ▲ △ ◀.

Mode Tanks

Choisissez l'indication « Secret » dans le menu des options, puis maintenez enfoncé le bouton Select en effectuant les manipulations suivantes :

▼ ▲ □ △ ○ △ ▶ △.

Faites R2 pour tirer.

universal

CONSOLE STORAGE UNIT

meuble

POUR CONSOLE DE JEUX

Bigben INTERACTIVE

tiroir ou ouverture ? un choix difficile

pour un rangement efficace !

universal

CONSOLE STORAGE UNIT

meuble

POUR CONSOLE DE JEUX

Bigben INTERACTIVE

BIGBEN INTERACTIVE C.R.T. 2 59818 Lesquin Cedex - Fax: 03 20 90 72 34

Muppet Race Mania

Tous les pilotes

Lorsque les Muppets passent au-dessus du logo, effectuez les manipulations suivantes :

△ ○ ✕ ○ △ ✕
○ △ □ ✕.

Un message vous confirmera que l'astuce est enclenchée.

Exécutez les bidouilles sur cet écran.

Tous les pilotes et les véhicules

Lorsque les Muppets passent au-dessus du logo, effectuez les manipulations suivantes :

△ ○ △ □ △ ✕
△ △ ✕ ○.

Décoincer le circuit du studio

Lorsque les Muppets passent au-dessus du logo, effectuez les manipulations suivantes :

□ □ ○ ○ ✕ ○
△ ○ △ □.

Jackie Chan : Stuntmaster

Sélection des niveaux

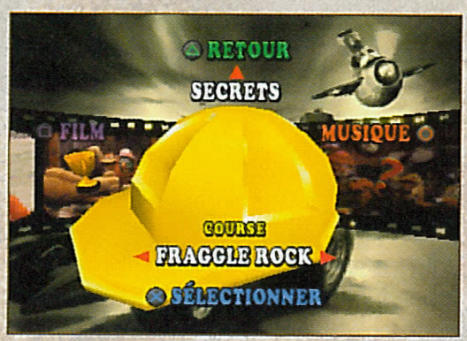
Sur l'écran Press Start Button, faites L2, R2, L2, R2.

Soyez habile de vos doigts sur cet écran.

Décoincer le circuit des arches

Lorsque les Muppets passent au-dessus du logo, effectuez les manipulations suivantes :

□ ○ ✕ ○ □ △
○ ✕ ○ △.



Décoincer le circuit de Fraggle Rock

Lorsque les Muppets passent au-dessus du logo, effectuez les manipulations suivantes :

✕ □ ✕ □ ✕ □
△ ○ ✕ □.

Décoincer six circuits en sus et la fin

Lorsque les Muppets passent au-dessus du logo, effectuez les manipulations suivantes :

○ △ □ △ ✕ △
□ ○ △ ✕.

Liste des magasins

- **PARIS/ST LAZARE**
  6 rue d'Amsterdam
  75009 PARIS
  Tél : 01 53 320 320
- **PARIS/JUSSIEU**
  46 rue des Fosses Saint Bernard
  75005 PARIS
  Tél : 01 43 29 59 59
- **PARIS/ST MICHEL**
  56 boulevard St Michel
  75006 PARIS
  Tél : 01 43 25 85 55
- **PARIS/VICTOR HUGO**
  137 avenue Victor Hugo
  75116 Paris
  Tél : 01 44 05 00 55
- **VAUGIRARD(15)**
  365 rue de Vaugirard
  75015 Paris
  Tél : 01 53 688 688
- **CHELLES (77)**
  Centre Commercial Chelles 2
  Nationale 34 - 77508 Chelles
  Tél : 01 64 26 70 10
- **ORGEVAL (78)**
  C. Ccial Art de Vivre Niv.1
  Tél : 01 39 08 11 60
- **VERSAILLES (78)**
  16 rue de la Paroisse
  78000 Versailles
  Tél : 01 39 50 51 51
- **VELIZY (78)**
  37, avenue de l'Europe
  78140 VELIZY VILLACOUBLAY
  Tél : 01 30 700 500
- **CORBEIL (91)**
  C. Commercial VILLABE A6
  91813 VILLABE
  Tél : 01 60 86 28 28
- **ANTONY(92)**
  25 av. de la Division Leclerc N20
  92160 Antony
  Tél : 01 46 665 666
- **BOULOGNE (92)**
  60 av. du Général Leclerc N.10
  92100 BOULOGNE
  Tél : 01 41 31 08 08
- **LA DEFENSE (92)**
  C.Ccial Les Quatres Temps
  Rue des Arcades Est - Niv. 2
  Tél : 01 47 73 00 13
- **AULNAY (93)**
  C. Ccial Parinor - Niv. 1
  93606 Aulnay sous Bois
  Tél : 01 48 67 39 39
- **PANTIN (93)**
  63 avenue Jean Lolive - N. 3
  93500 PANTIN
  Tél : 01 48 441 321
- **ST DENIS(93)**
  C. Ccial St Denis Basilique
  6 passage des Arbaletriers
  93200 ST DENIS
  Tél : 01 42 43 01 01
- **DRANCY (93)**
  C. Ccial DRANCY AVENIR
  220, rue de Stalingrad - N.186
  93700 DRANCY
  Tél : 01 43 11 37 36
- **CHENNEVIERES (94)**
  C. Ccial PINCE-VENT N. 4
  94490 ORMESSON
  Tél : 01 45 939 939
- **CRETEIL (94)**
  5 rue du Général Leclerc
  94000 Créteil
  (Entrée rue piétonne, Créteil Village)
  Tél : 01 49 81 93 93
- **KREMLIN BICETRE (94)**
  30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
  94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
  Tél : 01 43 901 901
- **FONTENAY SOUS BOIS (94)**
  C. Ccial Val de Fontenay
  94120 Fontenay sous Bois
  Tél : 01 48 76 6000
- **CERGY PONTOISE (95)**
  C. Ccial Cergy 3 Fontaines
  95000 Cergy
  Tél : 01 34 24 98 98
- **SANNOIS (95)**
  C. Ccial Continent
  95110 SANNOIS
  Tél : 01 30 25 04 03
- **MARSEILLE (13)**
  C. Ccial Grand Littoral
  13464 MARSEILLE
  Tél : 04 91 09 80 20
- **HEROUVILLE ST CLAIR (14)**
  C. Ccial St-Clair
  14200 HEROUVILLE St-Claire
  Tél : 02 31 951 952
- **TOULOUSE (31)**
  14 rue Temponières
  31000 Toulouse
  Tél : 05 61 216 216
- **REIMS (51)**
  44, rue de Talleyrand
  51100 REIMS
  Tél : 03 26 91 04 04
- **LILLE (59)**
  52 Rue Esquermoise
  59000 LILLE
  Tél. : 03 20 519 559
- **FLERS (59)**
  C. Ccial Carrefour Douai-Flers
  RN 43
  59128 FLERS en Escrebieux
  Tél : 03 27 98 05 05
- **COMPIEGNE (60)**
  37, 39 cours Guynemer
  60200 COMPIÈGNE
  Tél : 03 44 20 52 52
- **LYON (69)** NOUVEAU !
  5, rue Victor Hugo
  69002 LYON
  Tél : 04 72 409 405
- **LE MANS (72)**
  44, 48 av. du Général De Gaule
  72000 LE MANS
  Tél : 02 43 23 4004
- **ALBERTVILLE (73)**
  C.Ccial GEANT CASINO
  Z.A. du Chiriac
  73200 ALBERTVILLE
  Tél : 04 79 31 20 30
- **LE HAVRE (76)**
  C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
  Mont Gaillard
  76620 LE HAVRE
  Tél : 02 32 85 08 08
- **AMIENS console (80)**
  19 rue des Jacobins
  80000 Amiens
  Tél : 03 22 97 88 88
- **AMIENS PC (80)**
  1, rue Lamarck
  80000 Amiens
  Tél : 03 22 80 06 06
- **POITIERS (86)**
  12 rue Gaston Hulin
  86000 Poitiers
  Tél : 05 49 50 58 58

→ ouvert le dimanche ● jeux en réseau sur PC

RCS PARIS B 385 215 603 – VISUELS NON CONTRACTUELS – PRIX SOUS RÉSERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE –

SCOREGAMES MULTIMEDIA

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

BON DE REDUCTION

35F

SCOREGAMES MULTIMEDIA

DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF

RALLY MASTER OU GRAN TURISMO Version Le Mans

[*PRIX MINIMUM APPLIQUE APRES UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 264F]

VALABLE JUSQU'AU 30/09/2000

SCORE-GAMES VOUS OFFRE

UN BON D'ACHAT DE 35F

VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES

OU PAR VPC POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX

▶ COURSE

▶ COURSE

PASSEZ VOS COMMANDES AU 01 46 735 720

OU ADRESSEZ LES A :

SCOREGAMES VPC - 6, 12 Rue Avaulée - 92245 MALAKOFF Cedex

(Bon de commande disponible dans ce magazine sur notre page de publicité)

36-15 SCOREGAMES* ● WWW.SCOREGAMES.COM ● 08 36 685 686*

*2.21F/Mn

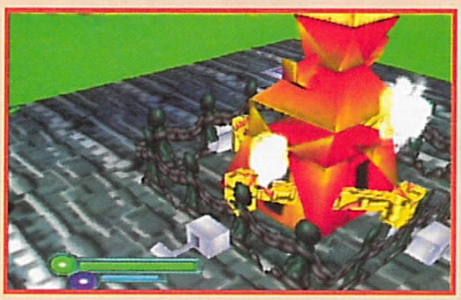
court métrage

Il faut de tout pour faire un monde. Au milieu des multiples titres de qualité de cette rentrée 2000, d'autres jeux de moindre importance. Pas que du mauvais ce mois-ci en court métrage mais des titres aussi plus atypiques, qui, sans être en marge des productions actuelles, ne se démarquent pas suffisamment en termes de qualité. Qu'il s'agisse du fond ou de la forme. Toutefois, on se rassure, certains éditeurs continuent à brillamment démontrer que le business du jeu vidéo peut être tout aussi amoral que les autres, et qu'il suffit de gagner de l'argent rapidement sur le dos des autres pour mener sa petite affaire.

Les lecteurs de PlayStation Mag. ne feront pas partie du lot.

EVO'S SPACE AVENTURES

Dan Danger et son fidèle robot Evo sont à la recherche de la station spatiale Silicon Valley. Pour la trouver, vous aurez la lourde tâche et la malchance de commander Evo au travers de 4 environnements. Dans chaque région, votre puce électronique pourra sauter d'animal en animal (chiens, moutons, souris...) pour remplir les différentes missions. Malheureusement, l'ensemble du jeu est un véritable « foutage de gueule ». Hormis la souris à patins qui sort régulièrement de l'écran à cause d'une vitesse excessive, les autres animaux évoluent à 2 mètres à l'heure. De quoi admirer les paysages d'une rare mocheté, composés de pixels gros comme le poing. Les angles de caméra ont, quant à eux, été choisis de la plus mauvaise façon : lorsque le robot passe sous un arbre, le feuillage prend la totalité de l'écran, de sorte qu'il est impossible de situer le personnage. Il ne reste plus qu'à ajouter des bugs d'affichage, une musique en boucle horripilante et vous aurez compris que ce jeu, aussi intelligent qu'un mouton lobotomisé, est à conseiller aux enfants qui veulent être dégoûtés à tout jamais des jeux vidéo. Ces aventures spatiales méritent une énorme roue de bicyclette parce qu'il l'Evo bien !



L'équipe de développement qui nous a pondu ce « merveilleux » jeu est Runecraft, à qui l'on doit déjà Spec Ops et Caesars Palace 2000. On comprend tout de suite mieux la réalisation !

FICHE TECHNIQUE

0

GENRE INSUPPORTABLE
EDITEUR TAKE 2
DISPONIBLE DES MAINTENANT

X-MEN MUTANT ACADEMY

Après Capcom, qui n'a plus à faire ses preuves en la matière, Activision tente sa chance en proposant un nouveau jeu de baston basé sur les super-héros les plus populaires du moment : les X-MEN. On peut d'ailleurs dire, sans risquer de se tromper, que les développeurs de Mutant Academy se sont très nettement inspirés du gameplay made in Capcom... Trois boutons pour les poings, trois autres pour les pieds, des jauges qui se remplissent et servent à sortir d'énormes attaques à base de quarts de tour, etc.

Les amateurs trouveront rapidement leurs marques et s'amuseront sans doute beaucoup, vu que l'équipe de Paradox (à laquelle on doit déjà Wu Tang Shaolin Style) s'est plutôt bien débrouillée finalement. Bon, on est loin d'atteindre le niveau technique de jouabilité d'une production Capcom, les personnages sont trop peu nombreux (10 seulement), le jeu est en 3D et les animations en souffrent (même si la modélisation est plutôt correcte) mais Mutant Academy nous aura tout de même bien surpris sur ce coup...

C'est fou ce que l'on peut être mauvaise langue, des fois... En effet, après avoir vu la bande-annonce de X-MEN, nous avons été très nombreux à déjà pester sur le film ! Et comme avec le jeu, sans être complètement satisfaits, nous avons finalement été agréablement surpris. De toute façon, vous vous ferez vous-même votre avis en allant le voir, si ce n'est déjà fait. En attendant, vous trouverez toujours de quoi vous informer sur le site officiel : <http://www.x-menlefilm.com>.

FICHE TECHNIQUE

6

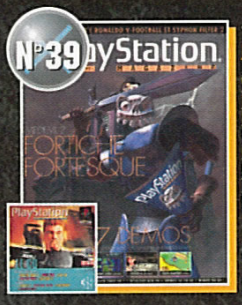
GENRE COMBAT
EDITEUR ACTIVISION
DISPONIBLE SEPTEMBRE 2000

Up-gradez votre collection

Il reste des reliures PlayStation Magazine !

7 DÉMOS SUR LE CD !

JOUABLES : Ace Combat 3, Crash Team Racing, Micromaniacs, Tignes MTV Snowboarding, Tomb Raider 4, Worms Armageddon.
VIDÉOS : Gran Turismo 2.
MAKING OF : De Sang Froid, Toy Story 2.
PORTRAIT : Jeux vidéo derrière le mur des sons.
CASTINGS : Gran Turismo 2, Colin McRae 2, International Track & Field, Medievil 2...
TRAVELLINGS : F1 World Grand Prix, Ace Combat 3, Um Jammer Lammy, Marvel Vs Capcom...
GROS PLAN : Zoran Janjetov (dessinateur).
EN COULISSES : David Perry PDG de Shiny Entertainment
VERSIONS LONGUES : Tomb Raider 4, Vigilante 8 : 2nd offense, Demain ne meurt jamais...



7 DÉMOS SUR LE CD !

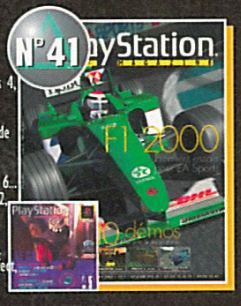
JOUABLES : Fighting Force 2, Toy Story 2, Space Debris, Eagle One, Music 2000.
VIDÉOS : Medievil 2, Team Buddies.
MAKING OF : Fear Effect.
PORTRAIT : Le Tour du monde en 80 Développeurs.
CASTINGS : Ronaldo V-Football, Medievil 2, Iss Pro Evolution, Syphon Filter 2, Resident Evil 3...
TRAVELLINGS : Gran Turismo 2, Eagle One, Rally Championship 2000.
GROS PLAN : Mei Tei Shà.
EN COULISSES : Tom Yoshokai & Yuji Shibara créateurs de Squaresoft.
VERSIONS LONGUES : NBA 2000, Killer Loop, Spécial Gran Turismo 2...

8 DÉMOS SUR LE CD !

JOUABLES : Cool Boarders 4, Rollcage Stage II, Demolition Racer, Colony Wars Red Sun, Space Debris
VIDÉOS : MediEvil 2, Fear Effect, Resident Evil 3
CADEAU : un supplément de 20 pages sur la PlayStation 2
MAKING OF : Ronaldo V-Football, F1 Racing Championship, Nightmare Creatures 2
PORTRAIT : Konami
CASTINGS : Colin McRae Rally 2, Need for speed Porsche 2000, Theme park world, Ghoul panic, Vanishing point, Fear effect
TRAVELLINGS : Iss Pro Evolution, Resident Evil Nemesis, Track & Field 2...
GROS PLAN : Yoshinori Sunahara
EN COULISSES : Pierre Adane
VERSIONS LONGUES : Crash Team Racing, Medal of honor, Spyro 2

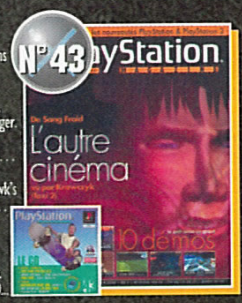
10 DÉMOS SUR LE CD !

JOUABLES : Everybody's Golf 2, Star Ixiom, Roadsters, MediEvil 2, Demolition Racer,
VIDÉOS : Syphon Filter 2, Galerians, Cool Boarders 4, Colony Wars Red Sun, N-Gen Racing +des sauvegardes de carte mémoire à télécharger.
MAKING OF : Yannick Noah AST 2000, La sortie de la PS2 au Japon. PORTRAIT : SaGa
EXCLUSIF : L'Odyssée de Munch. CASTINGS : Tony Hawk's 2, Alone in the Dark, Tenchu 2, Test Drive 6...
TRAVELLINGS : Fear Effect, F1 2000, Syphon Filter 2, MediEvil 2, SaGa Frontier 2...
GROS PLAN : Les Robins des Bois
EN COULISSES : Michel Ancel créateur de Rayman.
VERSIONS LONGUES : Die Hard Trilogy 2, Fear Effect, CTR, Army Men : Air Attack..



10 DÉMOS SUR LE CD !

JOUABLES : Gekido, Urban Chaos, UEFA Champions League, WWF Smackdown, Micro Maniacs.
VIDÉOS : Colin McRae 2, Le Monde des Bleus :
La Finale, Projection Privée : Korn, De Sang Froid, Muppet Race Mania. + les sauvegardes à télécharger.
EXCLUSIF : Final Fantasy IX, Alundra 2...
MAKING OF : Colin McRae Rally 2, Driver 2, Tenchu 2...
PORTRAIT : Le Glossaire du Jeu Vidéo.
CASTINGS : De Sang Froid, Vagrant Story, Tony Hawk's Pro Skater 2, Sydney 2000, Alone in the Dark 4...
TRAVELLINGS : F1 Racing Championship, Micro Maniacs, Galerians, Star Ocean 2nd Story...
GROS PLAN : Lilian Thuram, Korn.
EN COULISSES : Nicolas Gaume Patron de Kalisto.
VERSIONS LONGUES : Syphon Filter 2, Roadters, KKND...



10 DÉMOS SUR LE CD + SAUVEGARDES DE MC

JOUABLES : Tony Hawk's Pro Skater 2, Street Fighter Ex 2 Plus, Euro 2000, Jackie Chan's Stuntmaster, Muppet Race Mania.
VIDÉOS : Star Ocean 2, Rayman 2, De Sang Froid, Destruction Derby Raw, Projection Privée de Gladiator.
MAKING OF : Le salon E3 2000...
PORTRAIT : L'envers de l'E3.
CASTINGS : Parasite Eve 2, Front Mission 3, V-Beach Volleyball, Terracon...
TRAVELLINGS : Vagrant Story, Colin McRae Rally 2, Alundra 2, Euro 2000, Legend of Legaia, NIS Porsche 2000... GROS PLAN : DJ MARS.
VERSIONS LONGUES : Trasher : Skate and Destroy, Cool Boarders 4, Battle Tanx, Street Skater 2...

SPÉCIAL FINAL FANTASY

CD Final Fantasy 8 la démo jouable.
Découvrez toute la saga Final Fantasy.
Tous les épisodes présentés depuis le n° 1, les interviews des créateurs, le phénomène au Japon et toute la solution du début du jeu.

SPÉCIAL SOLUCES

Tarzan, Dino Crisis, Soul Reaver, Metal Gear : Missions Spéciales, Shadowman, Mission : Impossible, Star Wars Episode I : La Menace Fantôme, Final Fantasy VIII, X-Files, Quake 2...

SPÉCIAL SOLUCES

Final Fantasy VIII, Chine, Tomb Raider 4, L'Amerzone, Discworld Noir, Medal of Honor, Demain ne meurt jamais, Spyro 2, Crash Team Racing, Tony Hawk's Skateboarding...

SPÉCIAL SOLUCES

MediEvil 2, Resident Evil 3, Syphon Filter 2, Fear Effect, Vandal Hearts 2, Gran Turismo 2, ISS Pro Evolution, Toy Story 2, Dracula, Saga Frontier 2.

FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS DE PLAYSTATION MAGAZINE S'ÉPUISENT LES UNS APRES LES AUTRES...

Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• Je commande le(s) numéro(s)*

*(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

3	4	9	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	27	28	29	30	31	32	36	37
38	39	40	41	42	43							

49 F le N° (frais de port gratuit).

Soit un total de : .....

• Je commande le(s) hors-série(s)*

*(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

- Soluces

4	5	6	7	8	9	10	11	12

35 F le n° (frais de port gratuit).

Soit un total de : .....

RANGEZ VOS MAGAZINES

• Je commande ..... reliure(s) à 69 F l'unité

soit un total de ..... F

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE PLAYSTATION MAGAZINE : ..... F

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

.....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION MAGAZINE SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

STAR TREK INVASION

Bienvenue à bord de l'USS Enterprise. Vous êtes réquisitionné pour défendre votre vaisseau préféré à travers de nombreuses épreuves successives. A bord de votre mini-vaisseau de la Fédération, vous ne pourrez accéder à votre prochaine mission qu'après avoir réussi la première et ainsi de suite. A chaque début de mission, Worf vous indique la marche à suivre. Inspiré de la série télévisée Star Trek Next Generation, ce titre s'adresse principalement aux fans de science-fiction qui aiment évoluer dans un univers tridimensionnel. Pour les néophytes, il ne sera pas très facile de s'habituer aux manœuvres de votre engin. Mais après cela, vous pourrez vous amuser avec vos différentes armes ou tester votre agilité en tentant d'amarrer d'autres objets ou vaisseaux. Une certaine agilité est donc fortement recommandée. Star Trek Invasion est un titre sympathique, beaucoup moins complet qu'un Colony War, mais tout de même agréable puisque la réalisation est honnête et l'ensemble bien fluide. La musique d'ambiance est elle aussi inspirée de la série et les sons restent classiques. Un titre moyen pour un jeu de shoot à la première personne.

Star Trek Invasion a été développé par Warthog, qui comprend d'anciens membres de Psygnosis ayant participé au développement de Colony War. On navigue donc en terrain connu. L'environnement de STI rappelle fortement celui de Colony War.

FICHE TECHNIQUE

5

GENRE SHOOT SPATIAL
EDITEUR ACTIVISION
DISPONIBLE DES MAINTENANT

RC REVENGE (RE-VOLT 2)

Le second volet de Re-Volt est passé au crible et nous a livré tous ses secrets. Le but (basique) de chaque course : terminer sur la plus haute marche du podium. 30 véhicules (15 voitures et 15 bateaux) pourront être pilotés sur les 20 circuits déclinés également en mode Miroir, Renversé et Miroir-renversé. L'originalité (pas la nouveauté) réside dans le passage de la voiture au bateau, et inversement, grâce à des « portes » selon le parcours emprunté. Malheureusement, ces courses de modèles réduits, équipés d'armes diverses (missiles, bulles, bombes, huile…), pèchent par une conduite quelque peu hasardeuse et une mauvaise maniabilité ; notamment des voitures. De plus, l'animation est très ralentie lorsque l'on joue à deux en écran splitté ! Bien que figurant dans la rubrique court-métrage, RC Revenge n'est pas un mauvais jeu, mais il aura du mal à séduire les fans de modélisme ou de Crash Team Racing. Dommage.

Acclaim ne parvient décidément pas à décoller sur PlayStation. Espérons pour l'éditeur/développeur américain que la PlayStation 2 sera l'occasion de faire la démonstration de son talent.

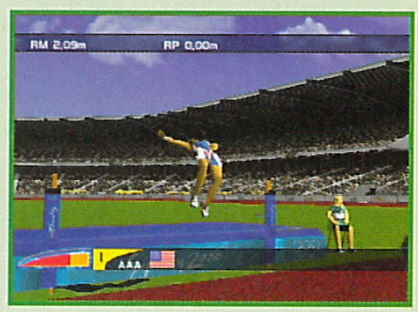
FICHE TECHNIQUE

5

GENRE COURSE DE VOITURES
EDITEUR ACCLAIM
DISPONIBLE SEPTEMBRE 2000

SYDNEY 2000

On ne vous apprend rien, licence rime rarement avec qualité. Pas de bol pour les nombreux amateurs d'athlétisme et pour Eidos, cette triste règle s'applique au jeu officiel des Olympiades de Sydney. Angles de vue exagérément éloignés (arg, le 100 m nage libre !), athlètes aussi musclés qu'Homer Simpson, motion capture inégale et lente, couleurs ternes, graphismes brouillons, disciplines pas toujours bien traitées (plongeon, ball-trap)... Difficile d'accepter sans broncher autant d'imperfections, surtout après s'être excité comme un fou sur Track & Field 2 de Konami. C'est dommage, Sydney 2000 proposait un mode de jeu inédit et novateur : le mode Olympique qui permet d'améliorer les caractéristiques de ses athlètes en leur faisant effectuer des exercices d'endurance, de musculation ou de coordination. Une petite touche de réalisme appréciable mais qui ne parvient pas à nous faire oublier le manque de soin global apporté à ce titre.



International Track & Field (toujours Konami) sera le prochain jeu dédié aux Jeux Olympiques de Sydney. Ce titre devrait, si tout se passe bien, accompagner le lancement de la 128 bits de Sony en Europe. Maurice Greene, Ato Boldon entre autres ont participé au développement. Un gage de qualité ?

FICHE TECHNIQUE

5

GENRE SIMU' J.O.
EDITEUR EIDOS
DISPONIBLE SEPTEMBRE 2000

MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES

Nous retrouvons l'agent Jackson Briggs des Forces Spéciales, Jax pour les intimes, chargé d'infiltrer le gang des Black Dragon, afin de mettre hors d'état de nuire leur chef Kano. On reconnaît, dans ce soft d'action beat'em all, les personnages familiers de la série des Mortal Kombat mais pas réunis ici pour se fighter. Jax est guidé dans ses pérégrinations par Gemini qui préfère rester bien au chaud dans ses quartiers généraux. Sinon, on évolue sur 8 niveaux dont les graphismes sont superbasiques, avec des couleurs sombres mais aussi des sons ridicules et répétitifs. Il arrive souvent qu'un ennemi hors champs vous tire dessus, et les vues caméra sont illogiques et le plus souvent au-dessus de votre tête, très pratique pour voir où l'on avance. D'ailleurs, Jax n'est pas super-maniable, plutôt du style rigide même. Sa technique de combat est simple : les poings et les pieds, avec des combos qui évoluent en fonction d'une jauge qui se remplit à mesure que vous éliminez les gardes. Il vous faudra atteindre le top niveau avant de pouvoir utiliser le coup de poing qui tue de Jax. Bon, en résumé, on se demande si ce MKSF n'a pas été réalisé avec les pieds. Un titre à oublier.

On a la légère impression que la série des Mortal Kombat ne prendra jamais fin. On ne retrouve pas ici la fine équipe dans son intégralité puisque le personnage principal que vous incarnez est Jax avec certains de ses coups légendaires, en espérant que les futurs volets soient plus originaux !

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE ESSAI D'ACTION
EDITEUR INFOGRAMES
DISPONIBLE COURANT SEPTEMBRE 2000

S.O.S. JEUX VIDÉO

La ligne dédiée aux jeux vidéo qui vous aide à terminer vos jeux préférés

08 36 68 75 00

Codes et solutions des meilleurs jeux du monde sur console

AVEC LA PARTICIPATION DE

Joypad PlayStation

Tarif : 2,21 F/mn - H.D.P.

LNF STARS 2001

Electronic Arts, en tant que spécialiste reconnu de la réactualisation, vous propose ce mois-ci un piège qui vous fera bien mal, si vous tombez dedans… Ils ont, en effet, trouvé le moyen de sortir un énième jeu de foot, avec pour prétexte l'exploitation d'une nouvelle licence, celle de la LNF (Ligue Nationale de Football). Si vous êtes un fan du championnat français, donc, vous êtes au plein cœur de la cible… Mais ne vous laissez surtout pas tenter, ou vous le regretteriez amèrement !

Bientôt la PlayStation 2… Et l'on peut déjà vous annoncer qu'Electronic Arts sera très, très actif sur la bécane ! On espère simplement que, niveau simulation footbalistique, l'éditeur compte bien, une fois pour toute, revoir son orientation en changeant le produit et non en se contentant d'un simple lifting graphique ! Le public européen est difficile en foot. On espère également ne plus voir venir des opérations purement marketing à la LNF !

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE FOOTBALL
EDITEUR EA SPORTS
DISPONIBLE SEPTEMBRE 2000

Vous n'êtes pas des vaches à lait au service des éditeurs, après tout, et le fait que vous lisiez assidûment PlayStation Mag' vous permettra de savoir que LNF Stars 2001 a été développé vite fait, qu'il propose une réalisation médiocre, une prise en mains approximative, un plaisir ludique assez incertain… Bref, que l'intérêt est loin d'être au rendez-vous, si ce n'est pour EA lui-même… Ils n'ont même pas repris le moteur de FIFA, ce qui aurait pourtant été encore plus facile et économique ! C'est tellement gros ce coup-ci qu'on a du mal à y croire. A éviter à tout prix, que vous soyez un accro ou non.

GAUNTLET LEGENDS

Gauntlet Legends est un beat'em up, mais pas un classique du genre linéaire. Dans un univers heroic fantasy, vous pourrez casser du gnome vert à n'en plus pouvoir, mais également utiliser des sorts de magie, histoire de diversifier l'aventure. Vous incarnez au choix un guerrier, un archer, une walkyrie ou un magicien. Votre mission principale est de retrouver les 12 runes disséminées par le terrible Skorne à travers une multitude de royaumes afin de détruire ce dernier. Mais de nombreux items sont aussi à récolter pour continuer votre aventure. Les graphismes sont vraiment laids et pénibles pour les yeux, le gameplay pas terrible et la musique pas top. Et les passages secrets à découvrir ne sont carrément pas évidents, ce qui oblige à revenir souvent sur ses pas. Vos adversaires sont très nombreux et c'est parfois la pagaille, ce qui accentue le côté speed du jeu. On peut trouver d'énormes scorpions rouges ou noirs, des monstres de pierres, des diables verts, etc. Vous évoluez à travers des labyrinthes qui sont, ma foi, tous très similaires d'où l'impression de tourner en rond. Le jeu aurait été appréciable si les graphismes avaient été plus soignés, on a tendance à croire que l'on joue sur une console d'un autre âge !

Gauntlet Legends a débuté sa longue carrière en arcade en l'an de grâce 1985, avant d'atterrir sur PlayStation développé par Midway, responsable, par exemple, de Mortal Kombat 4. Il eut été difficile d'attendre plus de subtilité de la part de cet éditeur.

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE BEAT'EM UP
EDITEUR INFOGRAMES
DISPONIBLE COURANT SEPTEMBRE

MOHO

Bienvenue sur la planète prison Alpha 9. Cette planète, composée de 10 arènes (plus des arènes bonus), propose différentes épreuves aux participants : relever un défi dans un temps limité, course, powerball, poursuite, survivant, devenir le roi de la colline et enfin chat (sorte de skate futuriste sur rampes). Chaque concurrent possède ses caractéristiques propres (force, agilité, vitesse). Pour pénétrer dans l'arène suivante, un certain nombre d'épreuves devront être remportées. Il sera donc nécessaire de jouer des coudes et de lancer les diverses attaques (coup de poing, volante, armée, charge, fureur et toupie) pour enlever chaque manche. Attention, les adversaires se révèlent coriaces et ils se ruent parfois à plusieurs sur votre personnage. Moho est un jeu assez répétitif et qui manque d'originalité. Les amateurs de gants d'acier cloutés prendront tout de même un peu leur pied, ou plutôt leur boule (puisque ces hommes troncs évoluent sur des sphères) jusqu'à deux en écran splitté.

L'équipe de Lost Toys (développeur de Ball Breakers) a dû s'inspirer de films tels que Rollerball ou Demolition Man pour créer ce jeu. Comme ces derniers, le jeu semble quelque peu démodé.

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE SPORT FUTURISTE
EDITEUR TAKE 2
DISPONIBLE DES MAINTENANT

SNO CROSS CHAMPIONSHIP RACING

Cette simulation de motoneige développée par une équipe suédoise promettait beaucoup. Au final, Sno Cross Championship Racing se révèle être une terrible déception surtout si on le compare à son concurrent direct, le fameux Sled Storm d'Electronic Arts (ils sont partout !). Le pilotage offre en effet des sensations moins grisantes, le jeu ne propose que 8 circuits aux tracés peu palpitants, l'absence de tricks limite considérablement le plaisir de jeu malgré les possibilités de customisation des snow-bikes, enfin, le tout est servi par une réalisation peu excitante. De grosses lacunes, donc, qui, vous l'aurez compris, condamnent définitivement cette petite production venue du froid. Pour information, Sled Storm est depuis belle lurette disponible sur le marché de l'occasion à un prix hyper-compétitif. Pour tout connaître de ce titre, nous vous renvoyons à la rubrique Travelling du numéro 35 de PlayStation Magazine.

Spécialisé dans les productions dites alternatives, Crave Entertainment a semble-t-il beaucoup de difficultés à trouver ses marques sur PlayStation. Rappelons toutefois que l'éditeur s'est illustré il y a quelques mois avec un Resident-like plutôt sympathoche : Galerians.

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE COURSE MOTONEIGE
EDITEUR CRAVE ENTERTAINMENT
DISPONIBLE SEPTEMBRE 2000

Golden Gate,
le nouvel
album de
LARGO
WINCH
arrive dans
Télé 7 Jours
à partir du
11 septembre
JEAN VAN HAMME / PHILIPPE FRANCQ
En vente chaque lundi
télé 7 JOURS
Câble Satellites
Le meilleur magazine télé.
DUPUIS

Et voilà, c'est la rentrée. En grands devins que nous sommes, nous l'avions prédit... Certains s'en réjouissent - ils sont peu nombreux - mais la plupart déambulent, l'air hagard, leur visage reflétant, comme une morne prédiction, la grisaille des mois à venir. Le CD de démos de PlayStation Magazine est heureusement là pour qu'existe toujours, quelque part, un petit coin de ciel bleu pour toutes les ames en peine...

sommaire CD

DÉMOS

PRÉCAUTIONS
Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

PRÉCAUTIONS à PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes ; succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

TENCHU 2

EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR
SUR 1 NIVEAU

Le travelling du jeu se trouve dans ce numéro et, déjà, vous voilà invité à jouer les tueurs de l'ombre dans cette démo qui fait la part belle aux dominantes de couleurs rouge et noire... Vous vous retrouvez dans la peau de Rikimaru, lâché dans le campement militaire d'un seigneur samouraï ennemi, Toda Yoshisada. Votre but : le retrouver et lui faire expier ses crimes. Mais quelqu'un va peut-être se montrer, sur ce coup, plus rapide que vous... Avant de vous lancer à l'aventure, choisissez les éléments de votre équipement. Ici, ce n'est pas très difficile puisque les douze objets sélectionnables de base sont... une douzaine. Votre inventaire a déjà été pensé pour vous. Vous partirez donc avec plusieurs couteaux de lancer, des flèches à feu, une bouteille régénératrice, un sort d'invisibilité et un autre de souffle de dragon, diablement impressionnant guère discret pour un véritable ninja. Une fois sur le terrain, déplacez-vous doucement, en faisant constamment attention à l'indicateur de présence qui se trouve au bas de l'écran. Plus le chiffre augmente, plus l'ennemi est proche... Lorsqu'un garde ne vous voit pas, vous pouvez l'éliminer sans problème, en surgissant dans son dos. Même si votre épée est rengainée (appuyez deux fois sur rond pour cela), la technique de « stealth kill » reste possible et valable. Servez-vous de tous les éléments du décor pour vous cacher de vos adversaires, et n'oubliez pas que le temps joue en votre faveur ; vous n'êtes en aucun cas pressé. La Mort elle-même sait en de nombreux cas faire preuve de patience... Si vous êtes repéré, tuez vite ! Ou bien courez, si tout à coup vous faites face à plusieurs adversaires. Un ninja n'est pas un surhomme, c'est seulement une ombre... Il y a toujours un coin tranquille où vous pouvez vous reposer et laisser passer le vent destructeur de la tempête. Lorsqu'ils ne sont plus sur le qui-vive, les gardes redeviennent des cibles potentielles beaucoup moins résistantes. Tournez cela à votre avantage...

L2-R2	INVENTAIRE
L1	VUE SUBJECTIVE
R1	S'ACCROUPIR
△	UTILISER OBJET
○	PAS DE COTÉS (MAINTENIR)
□	FRAPPER
✕	SAUTER

TOCA WORLD TOURING CARS

EDITEUR : CODEMASTERS
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 2 CIRCUITS

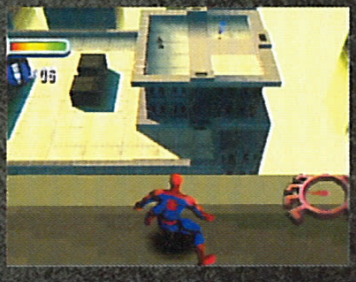
TOCA... Le nom s'est forgé une réputation certaine dans le vaste monde des simulations automobiles. Cette démo vous invite, au volant d'une Alfa Romeo 156, à participer à une course contre des adversaires sur le circuit d'Hockenheim, ou bien à procéder à des essais chronométrés, avec personne d'autre que vous et la piste, sur un autre circuit, situé, lui, en Espagne. Les plus dilettantes ont enfin l'ultime choix d'admirer le mode Démo, où un véhicule roule de nuit, ses phares perçant les ténèbres alentour. Là, ils n'auront rien à faire de spécial... Les réactions de la voiture, lorsqu'on ose devenir pour quelques instants un véritable pilote, sont assez vives. On caresse le volant comme on caresse une jolie femme dirait le poète (ou le mec qui n'a pas de gonzesse), pour peu qu'il soit également champion de rallye. Avec douceur. Plusieurs vues sont accessibles, donnant l'expérience de différentes sensations. La vue intérieure, avec cockpit, reste la plus riche en émotions mais n'est certainement pas la plus pratique. Jouer les casse-cou ne paie pas ici, à moins que l'on apprécie tout particulièrement de se retrouver dans le fossé. Les pneus crissent, la tôle hurle et les moteurs rugissent pendant cette démo. Ne vous laissez pas impressionner. Du talent, de la persévérance et peut-être un stick analogique vous permettront de vous en sortir glorieux, et peut-être même, avec de la chance, en une seule pièce. Les paris sont ouverts en tout cas...

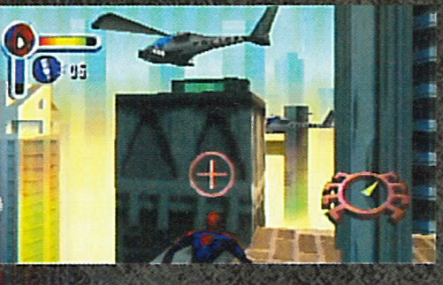
L1	SCHÉMA VOITURE
R1	VUE ARRIERE
L2-R2	PASSER LES VITESSES
△	CAMÉRA
○	FREIN À MAIN
□	FREINER
✕	ACCÉLÉRER

SPIDER-MAN

EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 NIVEAU

Les aventures de l'homme-araignée nous auront tous fait rêver, quoi que l'on en dise. C'est que le petit père Parker a un charisme saisissant, aussi gluant et tenace que ses toiles. Lorsque cette démo commence, Black Cat, une jolie super-héroïne, vous donne quelques conseils (certes, en anglais, mais bon, c'est la langue d'origine de bien des super-héros). En fait, elle vous explique des trucs de base, comme la nécessité, pour passer d'un toit à un autre, d'appuyer sur la touche R2 lorsque vous vous trouvez sur le bord d'un toit. A ce moment-là, vous sautez dans le vide, faites gicler le filin sauveur de vos mains et, hop, vous atteignez la façade de l'immeuble d'en face. Très fun ma foi... Vous pouvez vous retrouver sur une paroi verticale sans aucun problème ; ceci étant le privilège de l'homme-mouche (moins connu) mais aussi, évidemment, de notre ami Spidey. Les toits ne sont pas toujours vides et il peut arriver que vous ayez à vous battre. Les méchants - des humains - ne sont heureusement pas très malins. Il suffit de regarder de quelle façon ils effectuent leur ronde pour les attaquer lâchement par derrière. Avec votre toile, vous avez la possibilité d'engluer vos adversaires, de vous tisser des espèces de poings américains, de lancer un véritable projectile de toile ou bien encore de vous cacher sous une sorte de cloche protectrice. C'est amusant mais guère utile, vu le médiocre niveau de vos adversaires. Suivez constamment votre compas, en bas de l'écran, pour suivre la bonne direction. La démo s'arrête au niveau des hélicoptères qui, vous vous en rendrez compte, ont rendez-vous avec un funeste destin...





R2	S'ACCORCHER À UN FIL (SUR LE BORD D'UN TOIT)
□	COUP DE POING
△	TOILE D'ARAIGNÉE (DONNER UNE DIRECTION POUR DIFFÉRENTS EFFETS)
✕	SAUTER
○	COUP DE PIED

GRIND SESSION

EDITEUR : SONY
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 NIVEAU

Les sensations de glisse attirent les jeunes. Il n'y a qu'à regarder, à la rédac', Jean et Julien constamment en train de tenter des figures (simples, je le précise) sur leur skate en plein milieu de la salle des testeurs. Bon, ça fait du bruit mais ça met de l'ambiance... Cette démo vous invite à incarner Daewon Song ou Ed Templeton, deux figures éminentes du monde du skate. Les plus curieux pourront même jeter un œil sur leur biographie. Cela fait, vous voilà lancé sur le parcours encombré de Brooklyn Banks, à New York. Les rampes, obstacles et autres joyeux éléments qui font la joie du skateur sont ici en nombre. Il y a de quoi vous amuser. S'habituer aux commandes réclame, comme souvent, un petit temps d'adaptation. Moult gaufres plus tard, vous tenez avec plus d'assurance sur vos jambes et, surtout, êtes capable de retomber dans le bon axe après avoir effectué une ou plusieurs figures en l'air. C'est en fait là que réside la principale difficulté, surtout lorsqu'on désire trop en faire. Différents bonus sont disséminés sur le parcours, qui n'est pas linéaire (renverser des trucs vous octroie des « points de vandalisme », pas très civil tout ça), et seul le temps, limité, saura vous arrêter. Le mode Multi-joueurs qui vous est proposé est en fait un mode de jeu permettant de jouer les uns après les autres (et pas en même temps !), chacun ayant des figures imposées à réussir afin de se qualifier pour le tour suivant. Un petit plus sympathique et convivial...

L1-R1	VIRAGES PLUS SERRÉS
L2	VUE LIBRE
□	BOARD FLIPS
△	RAIL & LIP TRICKS
✕	ACCÉLÉRER/SAUTER
○	FREIN/GRAB TRICKS

DE SANG FROID

EDITEUR : SONY
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 NIVEAU

Dans De Sang Froid, vous incarnez un agent secret britannique, John Cord, que la malchance, le destin ou les circonstances (peut-être les trois en même temps !) ont envoyé entre les mains de personnages peu recommandables. Traité de fort peu civile façon par ses hôtes aux mains rudes et aux pensées malsaines, John subit les pires tortures… et se remémore certains épisodes de sa vie d'agent. Cette démo vous invite à suivre notre héros dans une de ses aventures. Tout commence par des cinématiques assez curieuses que vous aurez tout le loisir d'admirer, puis vous êtes plongé au cœur de l'action. Votre but consiste à retrouver l'agent Chi-Ling Cheung, que l'on imagine sans grande difficulté être un agent asiatique (c'est, en fait, une jolie chinoise, si vous voulez tout savoir). Votre inventaire est ici votre meilleur allié. Jetez-y un œil pour voir de quelle façon tel ou tel objet peut se révéler utile. La mine ventouse démontre immédiatement son efficacité en soufflant la première porte fermée. Ensuite, il faut faire preuve d'un peu plus de jugeote en face d'un système anti-feu. Vous avez un briquet… Les deux sont peut-être liés, pour peu que vous n'ayez pas peur d'être remarqué. La grande difficulté consiste ensuite à rester en vie. Les gardes réagissent rapidement et votre capacité à encaisser les balles est pour le moins limitée. N'oubliez donc pas de vous mettre en position de tir (R1) puis de tirer (rond) dès que le besoin s'en fait sentir. Sur les cadavres de vos ennemis peuvent se trouver des éléments intéressants, notamment des chargeurs, n'hésitez donc pas à les fouiller (il faut s'accroupir d'abord). Votre ténacité fera le reste… Dans le menu des options, avant de vous lancer dans le jeu proprement dit, n'hésitez pas à prendre quelques minutes pour admirer les films et les dessins (crayonnés) qui vous sont obligeamment proposés. Ils sont jolis en plus…

L1	PAS DE COTÉS
R1	ARMER
L2	S'ACCROUPIR
R2	COURIR
△	INVENTAIRE
○	ATTAQUER
□	OPTION REMORA
✕	INTERAGIR

DOWNLOADER

De nouvelles sauvegardes ce mois-ci, histoire de vous faciliter la vie et de (re)découvrir les aspects cachés de certains de vos jeux. Rappelons, pour les petits nouveaux, que Downloader fonctionne de façon très simple : vous mettez une carte mémoire, Downloader voit le nombre de blocs libres sur celle-ci et selon la sauvegarde que vous choisissez, vous avez la possibilité ou non de la copier (une carte mémoire un peu trop pleine se « nettoie » de toute façon, donc il n'y a pas de problème). C'est juste super-pratique et complètement enfantin.

Resident Evil 3 : mode Mercenaire ouvert, avec munitions illimitées pour toutes les armes.

Resident Evil 2 : clé spéciale pour accéder au costume caché de la chambre noire

Exhumed : accès à tous les niveaux, toutes les armes et tous les objets spéciaux.

Saga Frontier : accès à tous les scénarios.

Soulblade : accès à toutes les armes et tous les personnages (dont ceux du mode Arcade).

Cool Boarders : accès à toutes les planches, toutes les compétitions et tous les surfeurs.

Syphon Filter : accès à tous les niveaux, toutes les vidéos, au mode Super-Agent et à tous les niveaux Multi-joueurs.

X-MEN MUTANT ACADEMY, SYDNEY 2000, INFESTATION, PROJECTION PRIVÉE : LE PACTE DES LOUPS

EDITEUR : DIVERS
GENRE : VIDÉOS

Les vidéos de ce mois-ci n'ont vraiment rien en commun. Prenez X-Men Mutant Academy (Activision), par exemple. Il y est question de super-héros, de super-vilains et de baston. Point. La galerie de personnages laisse rêveur : Wolferine, Magneto, Sabretooth, The Beast, Mystique, Storm, Cyclop, Gambit… Que du beau monde, monsieur. A côté de ça, Sydney 2000 (Eidos) fait dans l'exploit sportif plus terre à terre, certes, mais peut-être plus passionnant aussi. Une musique assez planante accompagne le tout, alors que vous admirez les différentes épreuves : 100 mètres, plongeon acrobatique, lancer du javelot, du marteau, haltérophilie…

Et puis il y a Infestation (Ubi Soft), peu connu, qui nous montre des vaisseaux, des explosions, des bâtiments et des tourelles dans un monde en 3D. Véhicules roulant, volant, rampant, dérapant… Il y a un peu de tout ici pour un jeu d'action explosif. La dernière vidéo, enfin, concerne Le Pacte des Loups. C'est, vous l'aurez compris, la bande-annonce d'un film. En l'occurrence, un film de Christophe Gans (à qui l'on doit déjà, souvenez-vous, Crying Freeman). Inspiré de faits réels survenus sous le règne de Louis XV, le Pacte des Loups revisite l'un des rares mythes français : celui de la bête du Gévaudan, qui tua plus d'une centaine de personnes avant d'être abattue dans des circonstances mystérieuses. Un film qui devrait constituer un des événements cinématographiques de la fin d'année.

X-Men Mutant Academy

Sydney 2000

ABONNEZ-VOUS

ET RETROUVEZ TOUS LES MOIS

PlayStation MAGAZINE

DANS VOTRE BOÎTE AUX LETTRES

PROFITEZ DE PLUS DE 2 MOIS DE LECTURE GRATUITE EN VOUS ABONNANT

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PlayStation - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

Oui, je profite de votre offre pour

- ☐ 1 AN (11 Nos de PlayStation) = 439 F au lieu de ~~539 F~~, soit 2 mois de lecture gratuite !
- ☐ 6 MOIS (6 Nos de PlayStation) = 245 F au lieu de ~~294 F~~, soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine :

- ☐ Chèque
- ☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
  Expire le ☐☐ ☐☐

Voici mes coordonnées : PSP 45

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....

Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19☐☐

SIGNATURE OBLIGATOIRE :

Offre valable 2 mois. Tarif étranger (bateau) : 1 an = 439 F. Tarif étranger par avion sur demande au : 01 55 63 41 16 ou par courrier à PLAYSTATION Magazine - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9.

Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

GRAND CONCOURS

Gagnez

des jeux
X-Men

des jeux
Spider-Man

un lecteur
DVD
Pioneer

sur **3615 PSNEWS** 1,28 F/mn

Codes, soluces & actualité sur la PlayStation

Le serveur officiel de PlayStation MAGAZINE

Le concours est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP Simonin et Conty, huissiers de justice à Paris. Concours valable du 1er au 30 septembre 2000. Gagnez 20 jeux Spider-Man, 20 jeux X-Men, 1 lecteur de DVD et 1 statue Spider-Man.

MARVEL

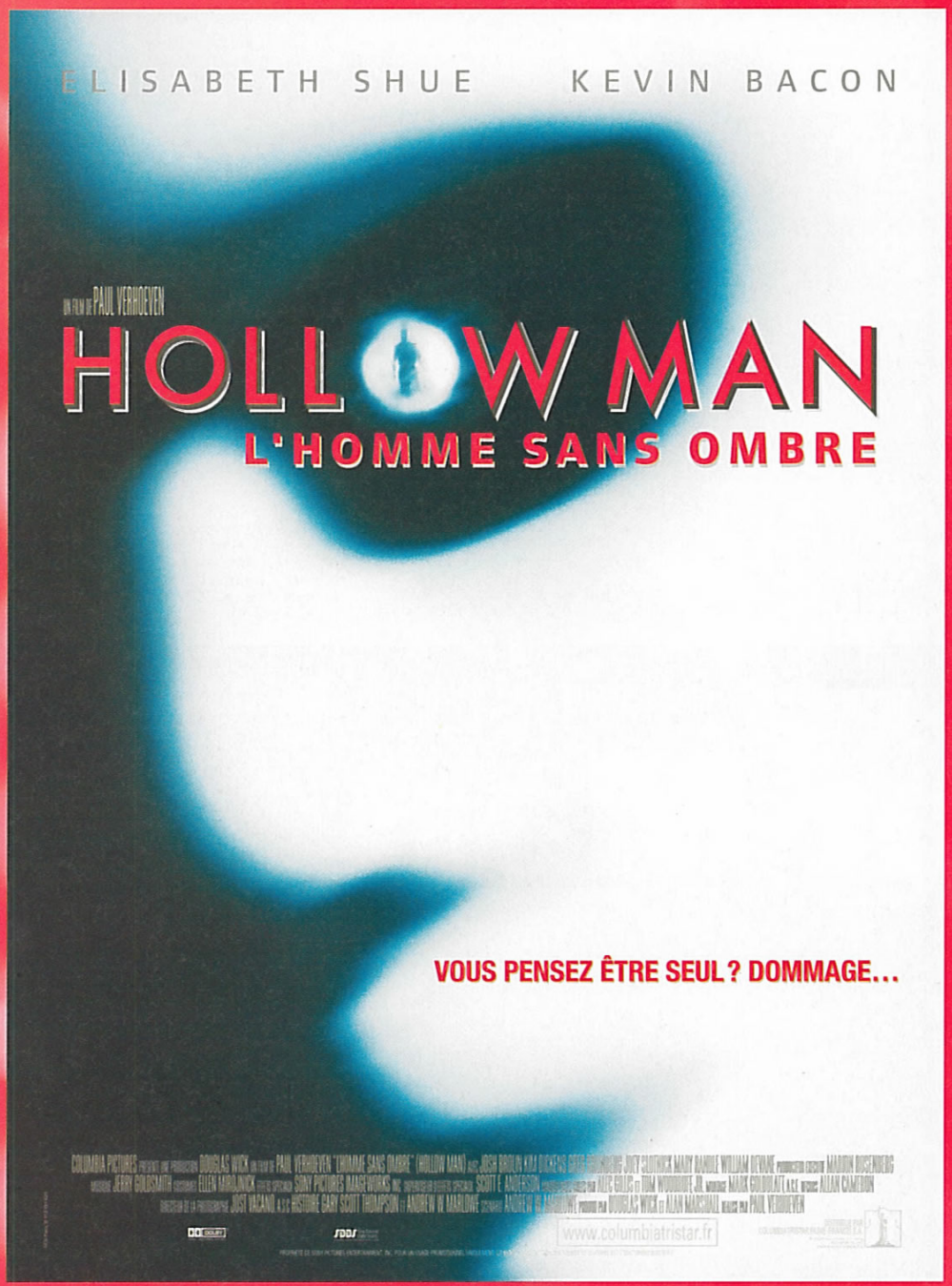
une statue
Spider-Man
grandeur
nature
(2 mètres)

MARVEL TELETOON ACTIVISION®

MARVEL and X-MEN: TM & © 2000 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. © 2000 Activision, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. « » and «PlayStation» are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo ®, Game Boy (tm) and are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.
MARVEL et SPIDER-MAN: ™ & © 2000 Marvel Characters, Inc. Tous droits réservés. Activision est une marque déposée de Activision, Inc. © 2000 Activision, Inc. Développé par Vicarious Visions. Toutes les autres marques et tous les noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Avec MCM, percez le secret de L'HOMME SANS OMBRE

MCM - R.C.S. NANTERRE B 350787594



A l'occasion de la sortie de

L'HOMME SANS OMBRE

le 20 septembre 2000, Paul VERHOVEN, Elisabeth SHUE et Kevin BACON seront les invités de Vérane dans Cinémascope, le samedi 16 septembre à 17 h 30.

Diffusions :
Samedi à 17h30
Dimanche à 11h00
Mercredi à 13h15
Vendredi à 22h45

*2,21 F la minute

Sortie nationale le 20 Septembre 2000

NC NumériCABLE
MCM est disponible sur tous les réseaux de NC Numéricable. Pour vous abonner ou pour tout renseignement :
0 801 10 10 10 (prix d'un appel local)
ou www.ncnumericable.com

La chaîne musicale MCM
www.mcm.net

petites annonces

CONTACTS

Département 03

Echange plusieurs CD démos récentes contre 1 jeu original.
Tel au 04 70 45 90 26.

Département 29

Echange Tomb Raider I et II, Syphon Filter, Nagano 98 contre Sled Storm, Fear Effect, Dino Crisis, Jade Cocoon.
Tel à Alan au 02 98 71 14 75.

Département 59

Echange Gran Turismo II contre Medal of Honor ou Syphon Filter II.
Tel à Aléxis au 03 20 97 06 25.

Département 63

Echange Tail Concerto contre Final Fantasy I à VI ou Saga Frontier I ou II. Echange aussi Theme Hospital et GTA.
Tel à Ivan au 04 73 39 28 64.

Département 73

Echange Ridge Racer IV contre Medal of Honor ou Tony Hawk's Skateboarding ou Tignes MTV Snowboarding.
Tel à Thomas au 04 79 63 00 08.

Département 77

Echange Syphon Filter II contre Colin McRae Rally II ou Theme Park World ou Iss Pro Evolution ou Fear Effect ou achète 150 frs le jeu. Tel à Christophe après 17h au 01 64 75 29 26.

Département 81

Echange Croc, Tomb Raider I et II contre Driver, Tekken II ou III et Music 2000. Tel à Geoffrey au 05 63 33 55 71.

Département 86

Echange Tomorrow Never Dies contre Theme Hospital ou GTA II ou GTA London. Tel à James après 13h30 au 05 49 91 55 88.

Département 91

Echange GT II contre Résident Evil II Dual Shock édition et Colony Wars Red Sun contre Syphon Filter II. Tel à Romain après 18h au 01 64 57 84 74.

VENTES

Département : 06

Vends Tomb Raider III. MicroMachines V3 : 100 frs. Formula 98 : 100 frs. Echange possible. Tel à Tim au 04 92 60 30 13 ou 06 20 89 00 06.

Département 10

Vends Formula One 98 et Coupe du monde 98, 180 frs chacun.
Tel à Florian au 03 25 24 64 61 vers 19h.

Département 13

Vends Super Cross 98 Jeremy Mc Grath à 150 frs. Tel à Matthieu au 04 42 28 88 04.

Département 17

Vends FIFA 2000 TBE 220 frs, G-Police 100 frs et Lucky Luke (notice perdue) 60 frs.
Tel à Raphael au 06 81 42 90 93.

Département 27

Vends magazines PlayStation n° 19, 21, 31, 32, et 33 à 20 frs. Tel au 02 32 39 51 91.

Département 29

Vends PlayStation 550 frs, Destruction Derby II : 100 frs, Bloody Roar 100 frs, Syphon Filter 200 frs, FF8 : 250 frs, 4 démos 7 frs l'unité et une Memory Card 25 frs ou le tout 1 200 frs. Tel à Ronan au 02 98 59 14 82.

Département 31

Vends Final Fantasy VIII : 250 frs, Gran Turismo II : 250 frs, Silent Hill + guide 200 frs frais de port inclus.
Tel 05 34 27 56 85 le soir.

Département 35

Vends FIFA 2000 à 200 frs, Crash Bandicoot II : 150 frs + manette non vibrante 50 frs. Tel au 02 99 98 04 28 après 18h.

Département 44

Vends PlayStation 450 frs, adaptateur 4 manettes 100 frs, 1 manette analogique 100 frs, 2 manettes simples 100 frs (les 2), 1 manette turbo 50 frs ou le tout + Iss Pro Evolution pour 1 000 frs. Tel à Pierrick au 02 40 75 79 91.

SOLUTIONS & ASTUCES

3615 CHEAT 2,21 F/mn

POUR LES JEUX VIDÉO

Tous les jeux vidéo !

Bulletin d'abonnement

PlayStation MAGAZINE, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 n°s) pour 245 F au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 n°s + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de ~~294 F~~ soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque bancaire ou postal

❑ Mandat-lettre ❑ Carte bancaire n° ⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_

Expire le : ⌊_⌊_ ⌊_⌊_ Signature :

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_ Ville : _____

Date de naissance : ⌊_⌊_ ⌊_⌊_ ⌊_⌊_ Sexe : ❑ M ❑ F PSQ45

Offre valable deux mois réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger sur demande au 01 55 63 41 16

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

petites annonces

Département 47
Vends Koudelka (Jap) 150 frs et Star Ocean The Second Story 120 frs. Tel à Thomas au 05 53 66 05 13 après 18h.

Département 57
Vends Gran Turismo II : 200 Frs, MédiEvil 70 frs, Gran Turismo 50 frs, International Track & Field 70 frs, Rascal 30 frs, Oddworld : L'Exode d'Abe 100 frs. Tel à Patricia au 03 87 98 68 77.

Département 59
Vends Final Fantasy VII : 100 frs ou échange contre Resident Evil I, GT2, Heart of Darkness, Driver, Dino Crisis. Tel à Julien à partir de 18h au 06 14 30 48 85.

Département 62
Vends Motorhead + The Last Report 80 à 100 frs, Le Monde des Bleus (neuf) 150 frs. Tel au 06 86 06 03 80 ou 03 21 33 64 22.

Département 69
Vends Final Fantasy VIII : 250 frs et achète Sled Storm pour 100 frs maximum. Tel à Florian au 04 78 40 13 90 ou 06 09 66 81 33.

Département 75
Vends Formula One 99 : 170 frs, Die Hard Trilogy + Colin McRae Rally + Tomb Raider III : 100 frs l'un ou le tout 400 frs. Tel lun, merc, vend après 17h au 01 42 63 52 12.

Département 77
Vends Gcon 45 + Time Crisis + Point Blank, le tout 350 frs. Tel au 01 60 03 29 16.

Département 81
Vends Yannick Noah all Star Tennis 99 : 160 frs + NBA Live 99 : 200 frs. Tel au 05 63 59 95 54.

Département 83
Vends Hard Core 4x4 ou Pandemonium de 150 à 180 frs. Tel à Romain au 04 94 26 43 24.

Département 86
Vends FIFA 2000 à 180 frs, Tomb Raider La Révélation Finale 170 frs, Tomb Raider II et III à 130 frs l'un, X Files 150 frs, Final Fantasy VII :110 frs. Tel à Wilfried au 05 49 02 60 88.

Département 88
Vends Demain ne meurt jamais, Medal of Honor et démo n°40. Prix à débattre. Tel à Flo au 03 29 09 71 32.

Département 89
Vends Tomb Raider IV : 220 Frs ou échange contre Tony Hawk's ou Yannick Noah 2000. Tel à Nicolas au 06 68 77 05 21.

Département 95
Vends jeux PlayStation : Ace Combat III, WipEout, Coupe du Monde 98, Crash Bandicoot, Alundra, TOCA Touring Cars, Fighting Force, Ninja, Tekken III, Moto Racer II, Oddworld, Tiger Wood 99, World Cup Golf, 150 frs l'un ou le tout 1 500 frs. Tel après 15h au 06 84 28 66 63.

ACHATS

Département 01
Achète magazine du guide officiel de Tekken III sur PlayStation en bon état sorti en sept 98/99. Très urgent. Ecrire à Lucie Garcia, rue des Bottes, 01 320 Chalamont.

Département 12
Achète jeux Bomberman World, Panzer General, 120 frs maxi. Demolition Racer et Soul Reaver 200 frs. Tel à Olivier 05 65 60 60 91.

Département 21
Achète Sim City 2000 à 100 frs maxi. Tel à Luc au 03 80 36 34 40.

Département 31
Achète Téléfoot Manager entre 40 et 70 frs (bon état) et Galerians entre 250 frs et 300 frs. Tel à Kalifa au 05 61 23 67 22.

Département 34
Achète RE Survivor avec pistolet 200 frs, Dino Crisis II : 120 frs, Tenchu I : 50 frs, Tenchu II : 120 frs en bon état. Tel à Benoît 04 67 87 19 84.

Département 54
Achète siège bacquet bon état, adaptable pour volant + pédalier Mad Catz, prix sympa. Tel à Antony au 03 83 81 12 60.

Département 59
Achète PlayStation Magazine 1, 2, 5, 6, 7, 8, 15 avec CD démos en bon état pour compléter collection. Tel à Jean-Philippe au 03 20 48 77 90 ou 06 63 58 95 42.

Département 67
Achète RPG en tout genre. Principalement Star Ocean II, Grandia, Legend of Legaia, Saga Frontier II... Tel à Steven ou Alexandre au 03 88 73 42 23.

Département 68
Achète PlayStation avec accessoires env 600 frs, Cool Boarders100 frs, Gran Turismo II : 150 frs, Metal Gear Solid 100 frs, Moto Racer II : 150 frs. Recherche également jeux de voitures, motos et skis, faire offre à Thomas au 06 88 62 65 56.

Département 71
Achète Super Sonic Racers, Plane Crazy, Test Drive 4x4, Wing Over I, Bravo Air Race, Twisted Metal II, Interstate 76, Need for Speed Porsche 2000, Tomb Raider III, Mille Miglia, en bon état et avec livret. Faire offre au 03 85 57 01 52.

Département 76
Achète Theme Hospital entre 60 et 150 frs. Tel à Aurélie au 06 60 87 56 78.

Département 77
Achète PlayStation, bon état, prix raisonnable : moins 500 frs. Tel au 06 19 19 96 15.

Département 84
Achète Les Chevaliers de Baphomet I. Prix à débattre ou possibilité d'échange. Tel à Julien au 04 90 33 48 53.

VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À PASSER CONCERNANT LA PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE.

BON 45 POUR UNE P.A. GRATUITE

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°46 en kiosque en octobre prochain. Rendez-vous en octobre !
Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

DÉPARTEMENT ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐

PLAYSTATION - PA - 124, rue Danton TSA 51004, 92538 Levallois Perret

ELECTRONIC ARTS
RECHERCHE TESTEURS DE JEUX PLAYSTATION®2

Le travail
Vous aimez les jeux ? Cela ne suffit pas. Nous recherchons des personnes ayant pris la résolution de jouer aux jeux PS2 les plus passionnants avant tout le monde.
Que diriez-vous de jouer à FIFA 2001, F1 championship saison 2000, SSX et Theme Park World sur PS2 un mois avant le reste de l'Europe et de pouvoir nous donner votre avis sur ces jeux ?
Vous devez être prêt à vous envoler avec un(e) ami(e) au Royaume Uni pour visiter le siège d'Electronic Arts Europe et séjourner dans un hôtel chic. Vous devez aussi accepter gratuitement une console PS2 et trois jeux PS2 Electronic Arts. Si votre candidature venait à ne pas être retenue, vous ferez peut-être partie des 25 candidats à recevoir 2 jeux PS2 Electronic Arts.

Qualifications
Vous devez vous enregister à l'adresse web suivante **http://testers.ea.com** Vous devez être prêts à voyager le 19/10/00. Mmm, c'est tout.

A propos de nous
Electronic Arts sortira les jeux les plus attendus sur PlayStation2 : FIFA 2001, F1 Championship saison 2000, James Bond : Le monde ne suffit pas, Ko Kings 2001, Theme Park World, NHL 2001, NBA 2001, 007 racing, Kessen et X Squad et SSX.
De plus, si vous en faites la demande, nous vous tiendrons informés des derniers développements et informations internes d'Electronic Arts sur les plus grands jeux PS2.

Vous devez être prêts à beaucoup jouer.

7 candidats seront sélectionnés et prévenus le 12/10/00. Toutes les candidatures devront nous être parvenues pour le 09/10/00, à 23h59 GMT. Les candidats doivent être agés de plus de 18 ans. Concours ouvert aux résidents européens. Termes et conditions intégralement disponibles sur **http://testers.ea.com/termsandconditions**

EA GAMES EA SPORTS

EA GAMES, le logo EA GAMES, EA SPORTS et le logo EA SPORTS sont les marques commerciales de Electronic Arts Inc. aux Etats Unis et/ou d'autres pays. Tous droits réservés. PlayStation 2 est une marque commerciale de Sony Computer Entertainment Inc. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif.

POUR VOUS DEBLOQUER

DANS UN JEU

Soluces - Astuces - S.O.S pour la PlayStation !

VOUS INFORMER... ... sur l'actualité de la PlayStation et de ses jeux.
News, infos et dates de sortie.

GAGNER... ... des tas de cadeaux (consoles, jeux, lecteurs de DVD...)
Les concours hyper-fastoches accessibles à tous.

RECHERCHER... ... un avis, archivage des tests et des démos de PlayStation MAGAZINE

VENDRE OU ACHETER... ... des jeux ou autre chose.
Les petites annonces de PSNEWS.

VOUS FAIRE DES AMIS... ... dialoguer en direct avec d'autres joueurs et les animateurs.
Gardez le contact avec des joueurs passionnés !

3615 PSNEWS 1,28 F/mn

Codes, soluces & actualité sur la PlayStation

Le serveur officiel de PlayStation MAGAZINE

C'est la rentrée et celle des jeux aussi ! Ce mois-ci, tout une pléthore de titres se sont fait disséquer par nos petits doigts encore habitués au velours des vacances. Le constat s'avère fort positif. Il y en aura vraiment pour tous les goûts avec de l'éminente plate-forme, du Ninja-action, de la conduite et enfin de l'aventure. Comme quoi la PlayStation prouve qu'elle a encore de longues années devant elle. Il suffit de jeter un coup d'œil sur le tableau des notes des testeurs pour s'en convaincre ! Les avis sont pour une fois assez unanimes, un fait plutôt rare cela dit en passant.

CRITIQUES

	JEAN SANTONI	KENDY TY	NOURDINE NINI	FRANÇOIS TARRAIN	JULIEN HUBERT	XAVIER BRUN	VOTRE NOTE
TENCHU 2	7	7	7	8	8	7	
RAYMAN 2	7	8	7	8	7	8	
TOCA WORLD TOURING CARS	8	5	8	7	8	7	
ALIEN RESURRECTION	-	6	-	6	-	7	
PARASITE EVE 2	7	7	7	7	7	-	
SPIDER-MAN	7	7	7	6	7	7	
SUIKODEN 2	8	-	6	5	8	-	
KOUDELKA	6	-	6	-	6	-	
F1 CHAMPIONSHIP	3	4	6	5	5	6	
NIGHTMARE CREATURES 2	4	4	5	5	5	-	
TERRACON	3	-	-	-	-	6	
TEAM BUDDIES	-	5	6	-	-	6	
VIB RIBBON	1	7	7	7	6	4	

LE BAREME DES NOTES

1 Euh,on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?

2 Laissez tomber, y'a rien à voir.

3 Amusant trois secondes.

4 Ouais, peut mieux faire.

5 Tout juste moyen.

6 Ça commence à être intéressant.

7 Enfin un bon titre !

8 Très très bon !

9 Exceptionnel !

10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.

L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

ACCLAIM	08 36 68 24 68 (2,23 F/mn)
ACTIVISION	08 92 68 17 71 (2,21 F/mn)
	01 41 06 59 95 (LUN, MER, VEND DE 17 À 19 H TECHNIQUE)
BANDAI	01 34 30 30 30
CANAL+ MULTIMÉDIA	01 45 78 48 19
CODEMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
INFOGRAMES	04 72 53 32 00
KONAMI	08 36 68 16 15 (2,23 F/mn)
TAKE 2	01 41 06 59 95 entre 10h et 13h 08 36 68 57 75 (2,23 F/mn)
UBI SOFT	08 36 68 46 32 (2,23 F/mn)
VIRGIN I.E. INTERPLAY	08 36 68 94 95 (2,23 F/mn)
SONY C.E.	01 40 88 04 88
TITUS	01 60 31 04 03 (TECHNIQUE)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 F/mn) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo (laissez vos messages en Bal).

DEPUIS 4 ANS, SKYROCK EST PREMIER SUR LE RAP...

PREMIER SUR LE RAP

LES RESULTATS SONT LA !

TOUS CES ARTISTES AURAIENT-ILS VENDU AUTANT DE DISQUES SI SKYROCK NE LES AVAIT PAS JOUES ?
ET SI SKYROCK AVAIT PLUS DE FREQUENCES, N'EN VENDRAIENT-ILS PAS PLUS ?

SECTEUR Ä

DOC GYNECO "PREMIERES CONSULTATIONS" - 800 000 exemplaires
PASSI "LES TENTATIONS" - 350 000 exemplaires
STOMY BUGSY "QUELQUES BALLES DE PLUS" - 200 000 exemplaires
ARSENIK "QUELQUES GOUTTES SUFFISENT" - 200 000 exemplaires
22 MAI SECTEUR Ä OLYMPIA - 200 000 exemplaires
BISSO NA BISSO "RACINES" - 200 000 exemplaires
JACKY & BENJI DES NEG'MARRONS "LE BILAN" - 150 000 exemplaires
PIT BACCARDI "PIT BACCARDI" - 120 000 exemplaires
COMPILATION PREMIERE CLASSE - 100 000 exemplaires

MARSEILLE

SHURIK N "Où JE VIS" - 200 000 exemplaires
AKHENATON "METEQUE ET MAT" - 150 000 exemplaires
IMOTHEP "COMPILATION CHRONIQUE DE MARS" - 150 000 exemplaires
KHEOPS "SAD HILL" - 130 000 exemplaires
FREEMAN "L'PALAIS DE JUSTICE" - 120 000 exemplaires
FONKY FAMILY "SI DIEU VEUT" - 120 000 exemplaires
FONKY FAMILY "HORS-SERIE VOL 1" - 100 000 exemplaires

VITRY-SUR-SEINE

113 "LES PRINCES DE LA VILLE" - 300 000 exemplaires

93 SEINE SAINT-DENIS

BUSTA FLEX "BUSTA FLEX" - 100 000 exemplaires

ETATS-UNIS

FUGEES - 1 000 000 exemplaires
LAURYN HILL "THE MISEDUCATION OF LAURYN HILL" - 500 000 exemplaires
WILL SMITH "BIG WILLIE STYLE" - 500 000 exemplaires
NAS "IT WAS WRITTEN" - 100 000 exemplaires
BLACKSTREET "ANOTHER LEVEL" - 100 000 exemplaires
PUFF DADDY "NO WAY OUT" - 100 000 exemplaires

LE REGGAE RAGGA

PIERPOLJAK - 400 000 exemplaires
RAGGASONIC 1 - 100 000 exemplaires
RAGGASONIC 2 - 100 000 exemplaires

BANDES ORIGINALES DE FILMS

TAXI 1 - 400 000 exemplaires
TAXI 2 - 180 000 exemplaires
MA 6T VA CRAKER - 100 000 exemplaires

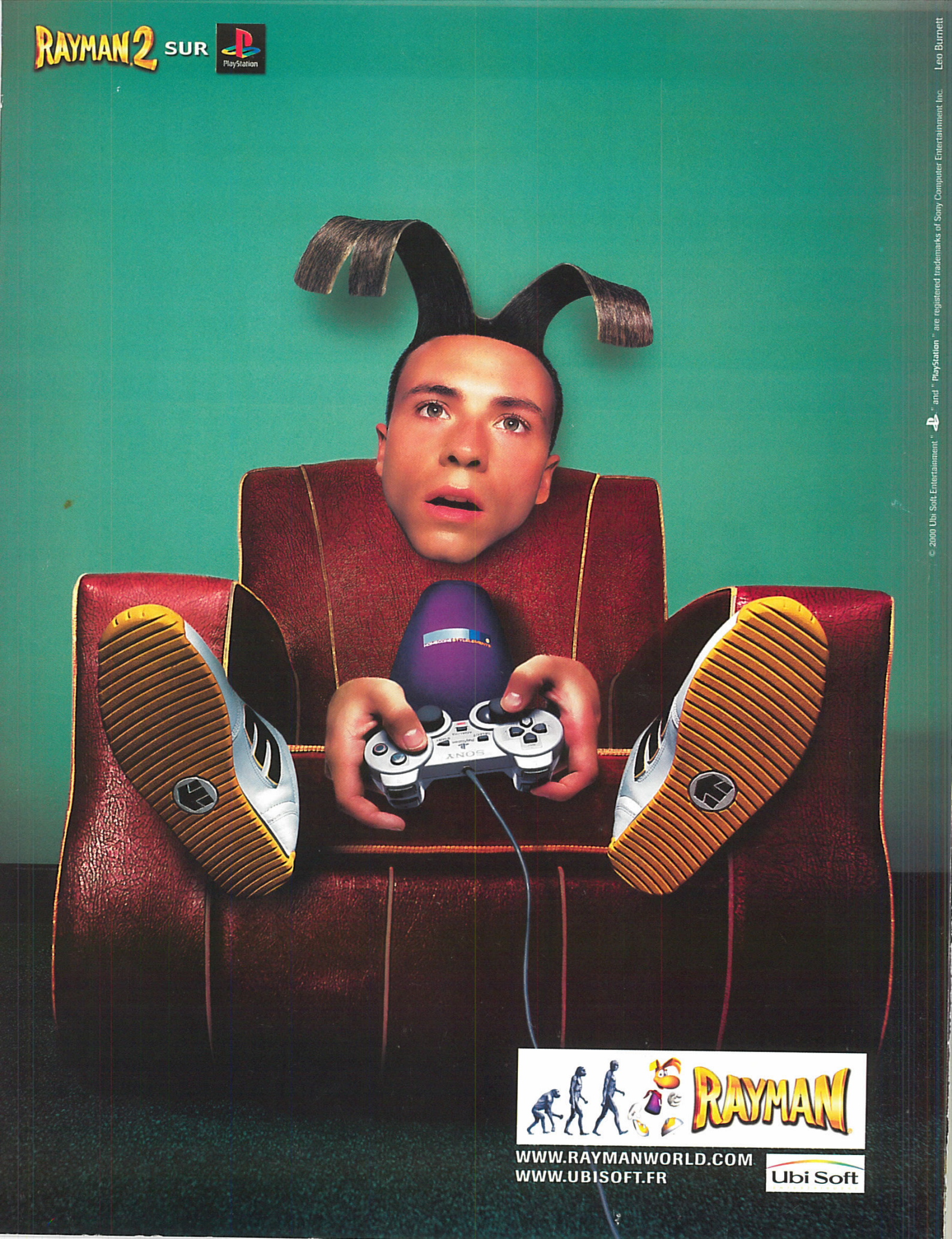
LE RAÏ

1-2-3 SOLEILS - 600 000 exemplaires
KHALED "SAHRA" - 300 000 exemplaires
FAUDEL "BAIDA" - 200 000 exemplaires
KHALED "92" - 160 000 exemplaires
KHALED "N' SI NSSI" - 100 000 exemplaires
CHEB MAMI "MELI MELI" - 100 000 exemplaires
N°1 RAÏ - 100 000 exemplaires

SKYROCK

PREMIER SUR LE RAP

www.skyrock.com


RAYMAN 2 SUR PlayStation
RAYMAN
WWW.RAYMANWORLD.COM
WWW.UBISOFT.FR
Ubi Soft
© 2000 Ubi Soft Entertainment. " " and " PlayStation " are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Leo Burnett